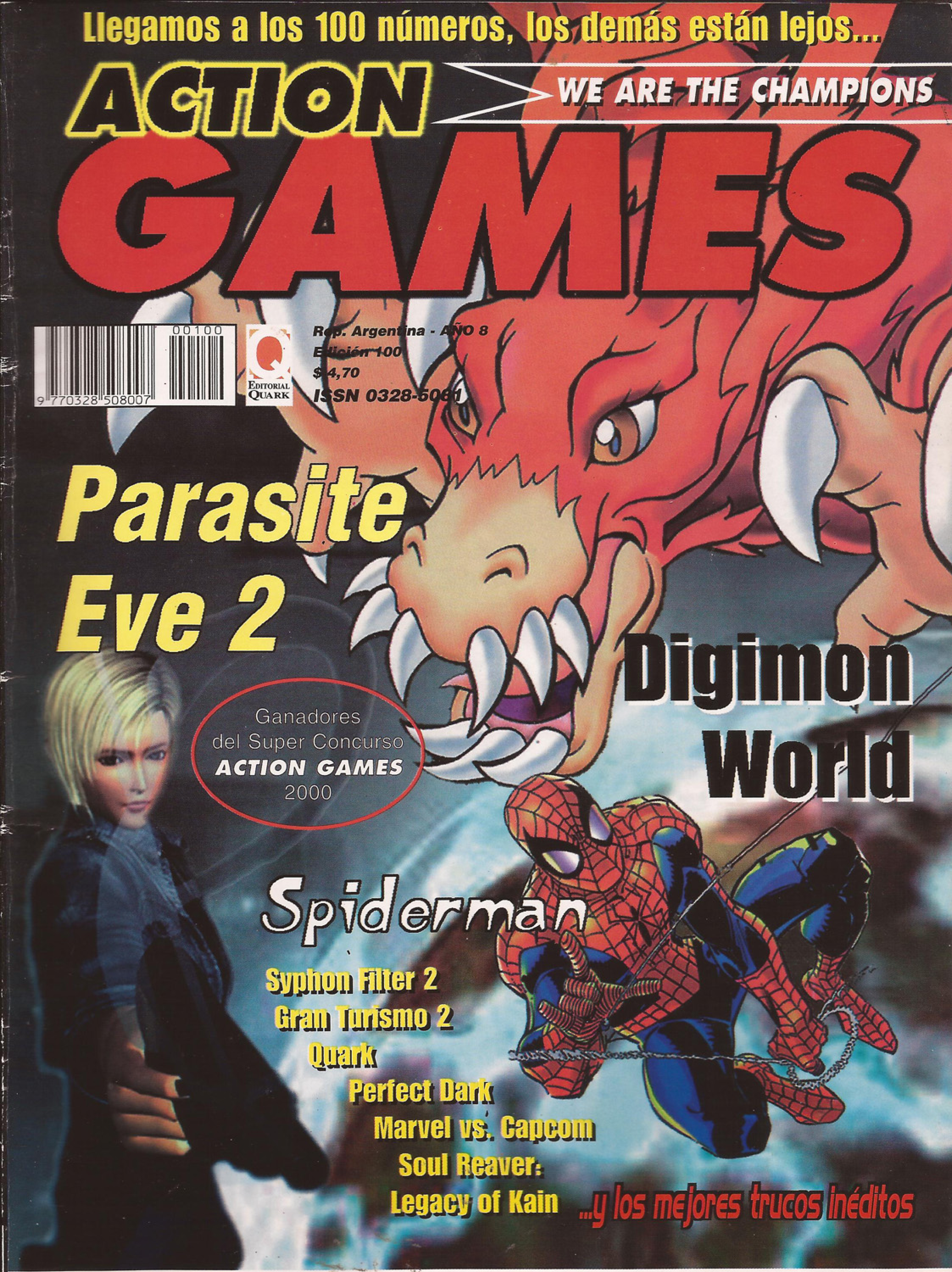
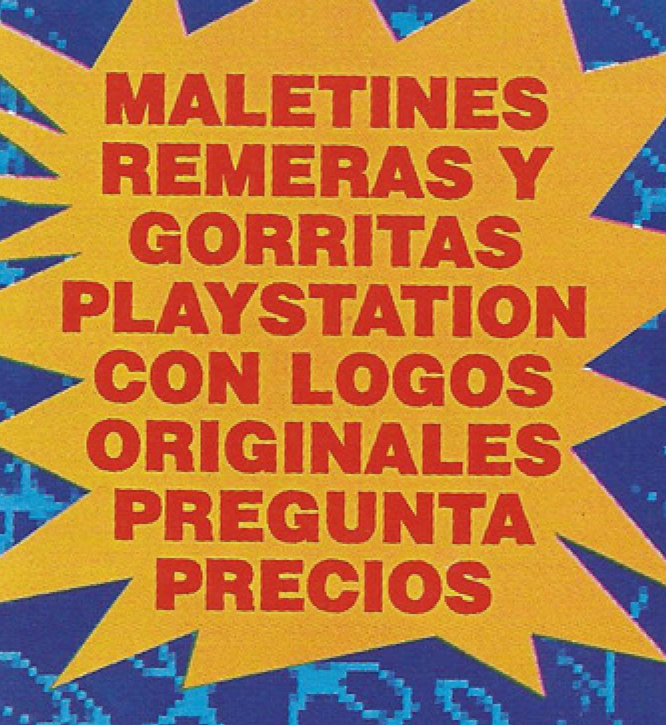


Llegamos a los 100 números, los demás están lejos...
ACTION GAMES
WE ARE THE CHAMPIONS
9 770328 508007
00100
EDITORIAL QUARK
Rep. Argentina - AÑO 8
Edición 100
$ 4,70
ISSN 0328-5081
Parasite Eve 2
Ganadores del Super Concurso ACTION GAMES 2000
Digimon World
Spiderman
Syphon Filter 2
Gran Turismo 2
Quark
Perfect Dark
Marvel vs. Capcom
Soul Reaver: Legacy of Kain
...y los mejores trucos inéditos





S.C.

SERVICE OF COMPUTER AND

EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION EN ARGENTINA

ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.

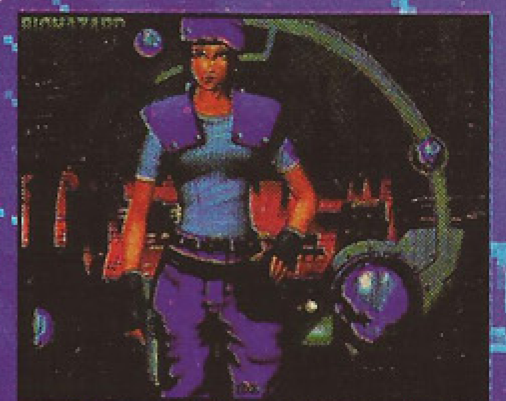
REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)

ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00. TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION

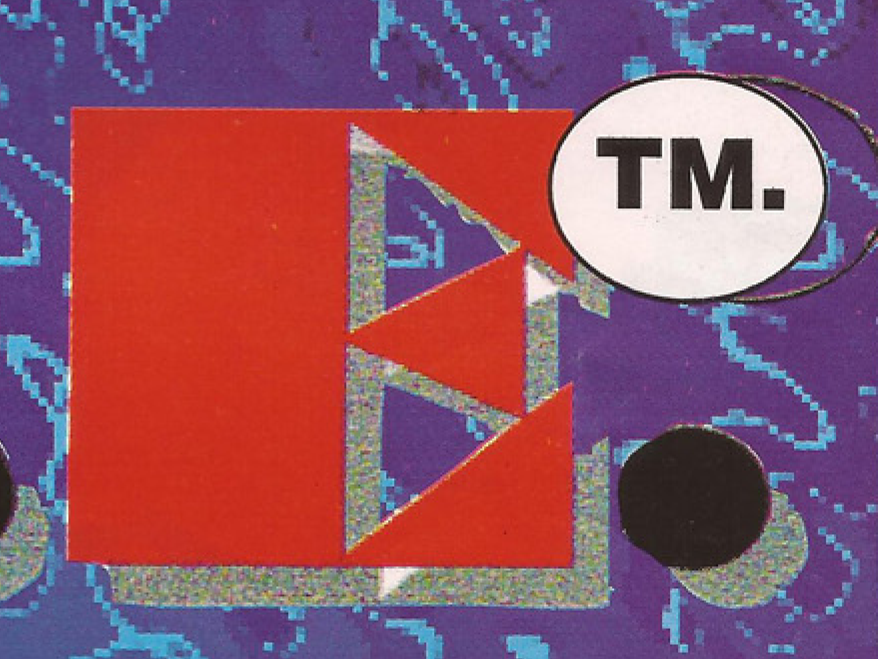
REFORMAS DE PLAYSTATION







REVESTIMIENTOS PARA CONSOLA
PLAYSTATION
VENTAS POR MAYOR
Y MENOR



.S.E.

SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



Te presentamos la nueva consola Playstation 2 que aparecera en el mercado americano y europeo, aproximadamente en los meses de julio y agosto del 2000.

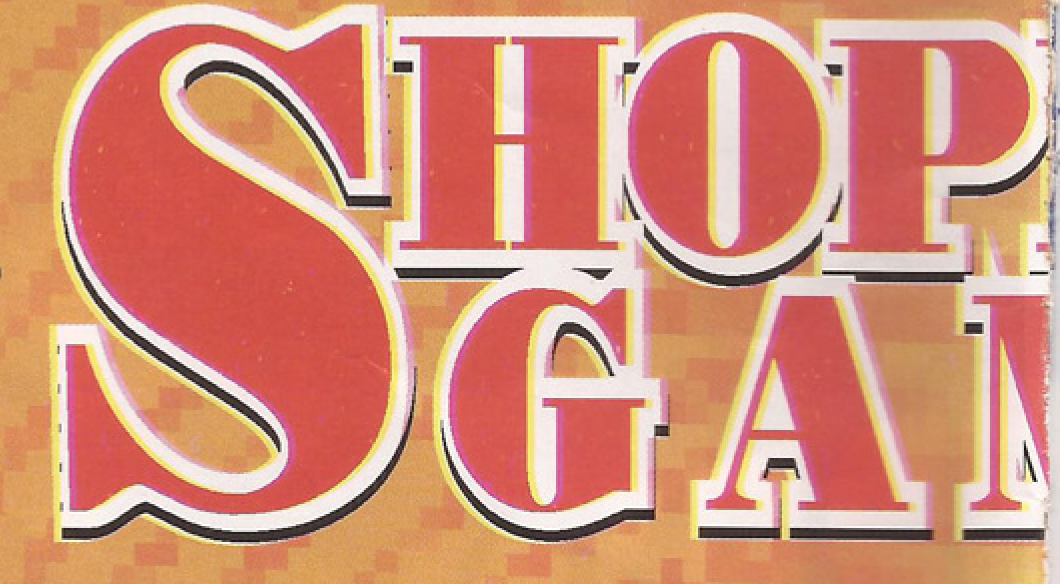


Consultas telefónicas
NUEVO TEL: 4 954-8522

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 10:00 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338, 1º "A" - C.P. 1040





ESPECIALISTAS E

Servicio técnico



SEGA GENESIS 2
Con dos Joystick
y un juego de regalo

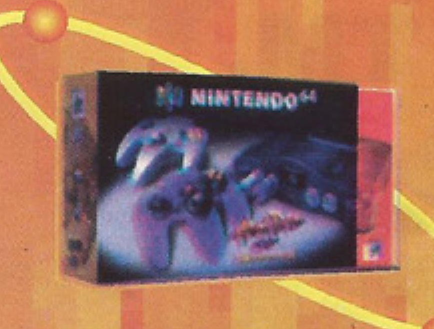




NINTENDO 64
Con dos Joystick y
un juego de regalo



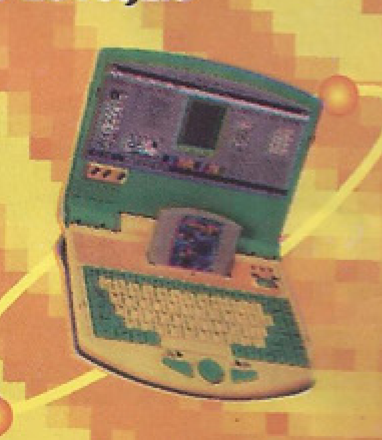
SEGA GENESIS 3
Con dos Joystick
y un juego de regalo



FAMILY COMPLETA
Con dos Joystick y 500 juegos



FAMILY
Con dos Joystic, pistola
y juegos de regalos



FAMILY NOTEBOOK
Con dos Joystick y pistola
32 ejercicios
(dibujo, mecanografia, ej. matemática)
y juegos de regalo



FAMILY (tipo NINTENDO)
Con dos joystick y
800 juegos incorporados



TECLADO FAMILY
Con dos Joystick y pistola



FAMILY COMPLETA
Con dos Joystick pistola
y juegos de regalo

Tenemos los mejores precios del mercado

AV. RIVADAVIA 11596 (Frente estación Liniers) CAP. FED.- TEL: 4641-1641



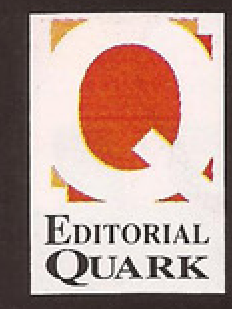


VISA - MASTERCARD- LIDER - CABAL

ISO Organización & Diseño 15-5325-6334

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 100 - NOVIEMBRE 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

SUMARIO

PLAYSTATION

DREAMCAST

PC

N 64

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:

¿Que tal?
Otra vez nos encontramos en las páginas de nuestra revista preferida para compartir las novedades del mundo de los videogames.
Tal como les prometimos en el número anterior, publicamos la segunda parte del informe sobre licencias de conducir del Gran Turismo 2.
Publicamos también una pequeña guía del Parasite Eve 2, sin dudas un juegazo, que ya no será tan difícil, si seguís nuestra guía.
Además de toda la información que podrás encontrar en la revista, no dejes de ver la página 5, en ella encontrarás todos los nombres de los 100 ganadores de nuestro Super Concurso Action Games 2000.
Y no te olvides que a partir de los primeros días de octubre sale la Superbiblia de Trucos de Action Games, que contiene miles de trucos para todas las consolas (Mega Drive, Nintendo, Family Game, Neo Geo, Super Nintendo, Sega Saturn, Game Boy, Game Gear, Playstation, Nintendo 64, PC y Sega Dreamcast). No te lo podés perder.
Otra novedad es que también será a partir de octubre, es la vuelta del Top Ten Action Games, podrás llamar al tel 4301-8804 los días lunes, miércoles y viernes de 17 a 18 hs. y los sábados de 9 a 11hs. Votá tu juego preferido y entrá en el sorteo por grandes premios.
Les mandamos un gran abrazo, y nos encontramos mes que viene.

La Banda

Ganadores Concurso

ACTION GAMES 2000

1º Premio :
Consola PlayStation con 10 juegos
César Maurici - Luis Guillón - Bs. As.



2º Premio :
Consola PlayStation con 2 juegos
Francisco José Soto - Capital Federal

3º Premio :
Consola Nintendo 64
Rocío Belén Costallat - Plaza Huincul - Neuquén

4º Premio :
Bicicleta Mountainbike con 18 velocidades
Flavio Manuel Brito - S. Miguel de Tucumán



5º Premio :
Bicicleta Mountainbike con 18 velocidades
Ezequiel Andrés Brutto - Avellaneda - Bs. As.

6º al 20º Premio :
2 CD Playstation y 5 revistas a tu elección (atrasadas)

Claudio Esteban Pérez	Loma Hermosa	Buenos Aires
Diego A. Pavón	Pontevedra	Buenos Aires
Rubén Cano	Aluminé	Neuquen
Damián Esteban Pasutti	Morón	Buenos Aires
Damián I. Pérez Barry	Trelew	Chubut
Martín Antonio Mak	General Pico	La Pampa
Matías Canosa	Temperley	Buenos Aires
Gabriele S. Benítez	Capital	
Matías Ramírez	Caseros	Pcia. Buenos Aires
Hermes Cuevas	El Bolsón	Río Negro
Diego Hernán Arango	Lomas del Mirador	Pcia. Buenos Aires
Maximiliano Ibarra	Banfield Este	Pcia. Buenos Aires
Matías Nebbia	Córdoba	Córdoba
Ignacio Berezín	Villa Ballester	Pcia. Buenos Aires
Lucas Maximiliano	Valentín Alsina	Pcia. Buenos Aires

51º al 110º Premio : 1 CD Playstation o PC

Christian E. Bó	Florida	Pcia. Buenos Aires	Osvaldo M. Viollaz	R. de Escalada	Pcia. Buenos Aires
Pablo Javier Eugui	Capital		Damián Ventvesca	Cap. Bermúdez	Santa Fe
Emiliano Baez	Lanús	Pcia. Buenos Aires	Alberto D. Bidone	Córdoba	Córdoba
Darío Sebastián Arroyo	Capital		Ezequiel Cristian Cribl	Posadas	Misiones
Fernando Maggiore	Quilmes Oeste	Pcia. Buenos Aires	Leandro Pastor	Roque S. Peña	Chaco
Pablo Emanuel Pepe	Caseros	Pcia. Buenos Aires	Silvia S.Menéndez	Salto	Pcia. Buenos Aires
Axel Mattis	Bariloche	Río Negro	Ariel Martín Toledo	Turdera	Pcia. Buenos Aires
Lucas Matías Borio	Berisso	Pcia. Buenos Aires	Carlos A. Reggiardo	Merlo	Pcia. Buenos Aires
Maximiliano A. Bonín	Santa Fe	Santa Fé	Jorge Perroni	Merlo	Pcia. Buenos Aires
Hernán Villar	L. de Zamora	Pcia. Buenos Aires	Luis Angel Soto	Lanún Oeste	Pcia. Buenos Aires
Hernán Jorje Kralj	I. Casanova	Pcia. Buenos Aires	Damián E. Pasutti	Morón	Pcia. Buenos Aires
Edgardo David Vera	Moreno	Pcia. Buenos Aires	Leonardo D.Galdona	Hurlingham	Pcia. Buenos Aires
Alejandro Faccini	Escobar	Pcia. Buenos Aires	Roque A. Aguilar	S. Mi. Tucumán	Tucumán
Cristian A. Domínguez	I. Casanova	Pcia. Buenos Aires	Sebastián López	San Fernando	Pcia. Buenos Aires
Cristian Fritz	Cnel. Dorrego	Pcia. Buenos Aires	Fernando G. Saldivia	Gualeguaychú	Entre Ríos
Daniel Hernán Flor	Merlo	Pcia. Buenos Aires	Néstor Daniel Huzuliak	V. del Rosario	Córdoba
Germán Pablo Pereira	V. Madero	Pcia. Buenos Aires	Mateo Bucala	Junin	Pcia. Buenos Aires
Emilio Lanfranchi	José L. Suárez	Pcia. Buenos Aires	Marcelo Aníbal Porello	Trelew	Chubut
Jorge Alberto Popadiuk	Lanús Este	Pcia. Buenos Aires	Facundo E. Gómez	S. del Estero	Santiago del Estero
Diego Adrián Cáceres	Merlo	Pcia. Buenos Aires	Federico Sinconi	San A. Oeste	Río Negro
Sebastián D. Moyano	Las Heras	Mendoza	Eduardo Villar	I. de Zamora	Bs. As.
Ariel J. Montaña	Lanús Oeste	Pcia. Buenos Aires	Maximiliano Motta	Morón	Pcia. Buenos Aires
Hugo C. S. Brugnera	Merlo	Pcia. Buenos Aires	José Luis Ciceroni	Victoria	Pcia. Buenos Aires
M. Galera Fernández	Corrientes	Corrientes	Diego Canicatti	Laferrere	Pcia. Buenos Aires
Mauro López	Villa María	Córdoba	José Luis Solari	Capital	

21º al 50º Premio :
1 CD Playstation o PC y 5 revistas a tu elección (atrasadas)

Alan González	Capital	
Nicolás Pablo Oberto	Merlo	Pcia. Buenos Aires
Adrián Marchetti	Isidro Casanova	Pcia. Buenos Aires
Jorge Santiago Ocampo	San Juan	San Juan
Iván A. Pérez Morelli	Salto	Pcia. Buenos Aires
Antuán Kerbage	Capital	
Facundo Julián Pérez	Capital	
Raúl Santillan	Trelew	Chubut
Edgar Luis M. Rábago	Berazategui	Pcia. Buenos Aires
Damián Leonel Cappelutti	Lanus Este	Pcia. Buenos Aires
Rubén Manuel Guerra	Villa Ballester	Pcia. Buenos Aires
Adrián Godoy	Pilar	Pcia. Buenos Aires
Gabriel Yaquinta	Hudson	Pcia. Buenos Aires
Guillermo A. Leguizamón	Trelew	Chubut
José M. Altamiranda	Aguilares	Tucumán
Fernando Jaime	F. M. Esquiú	Catamarca
Juan Pablo Bauzá	Capital	
Julio Andrés Aguilar	Banfield	Pcia. Buenos Aires
Luciano Gutiérrez	Berisso	Pcia. Buenos Aires
Roque Martínez Martinelli	Capital	
Javier A. Gambazzi	Banfield	Pcia. Buenos Aires
Pablo Angel Merighi	Capital	
Gastón Eduardo Gómez	González Catán	Pcia. Buenos Aires
Sebastián Brugnera	Merlo	Pcia. Buenos Aires
Ramiro Miranda	Lanús	Pcia. Buenos Aires
Maximiliano Alturria	Villa Dominico	Pcia. Buenos Aires
Darío Javier Pita	Viedma	Río Negro
Mariano Martín Godani	Capital	
Ivan Casas	Capital	
Nicolás Enrique Kralj	Isidro Casanova	Pcia. Buenos Aires

Los ganadores deberán comunicarse con Editorial Quark S. R. L. al tel. (011) 4301-8804 para convenir la forma de entrega de los premios. Dichos premios deberán ser retirados antes de los 60 días de publicados los resultados. Luego de este lapso, los premios quedarán para futuros concursos

Spiderman para Playstation 2

Las aventuras del hombre arácnido continuarán en la nueva consola de Sony

Activision ha confirmado que la secuela del juego de Playstation Spiderman será desarrollada para Playstation 2. Aunque no se ha confirmado ningún detalle acerca del juego, ni siquiera su título, es más que probable que continúe en la línea de su antecesor.

Para R. Doornink, presidente y CEO de Activision, el juego continuará el éxito del anterior título de Spiderman: "el conocido héroe lanza-redes y escala-paredes es uno de los pocos iconos de la cultura popular que ha llegado con éxito a múltiples medios. La agilidad acrobática de Spiderman y la acción presente en los cómics, unida a las mejoras gráficas y a la tecnología en tiempo real de la Playstation 2, convertirán a esta serie en una marca de éxito."

Konami lanza su artillería pesada

La compañía japonesa presentará multitud de novedades en el Tokyo Game Show.

Konami ofrecerá cantidad y calidad a los fans que acudan a una de las ferias del videojuego más importantes del mundo con novedades para la mayoría de consolas existentes. A continuación te ofrecemos la lista de novedades que presentará en el Tokyo Game Show:

Licencias cinematográficas

The Grinch - Dreamcast y Playstation
The Mummy - Dreamcast y Playstation

Deportes

ESPN X Games Snowboarding - Playstation 2
WTA Tour Girl Tennis - Playstation 2

Portátiles

Mail De Cute - Gameboy
Dracula: Satan Castle - Gameboy
AdvanceStar Communicator - Gameboy
AdvanceLet's Start Mini Games - Gameboy
Monster Breeding - Gameboy

Otros

Hot Spring Table Tennis - Playstation2
Super Highspeed Mahjong - Playstation2
Super Highspeed Shogi - Playstation2
Super Highspeed Igo - Playstation2
Super PlayStation 2 - Playstation2
X-Men - Playstation
Spiderman - Playstation
Age of Empires - Dreamcast y Playstation2
Professional Baseball Supervisor - Playstation
Muscular Ranking Vol. 3 - Playstation
Metal Gear Solid 2 - Playstation2
Silent Hill 2 - Playstation2
Shadow of Memories - Playstation2

Ofensiva contra videojuegos violentos

Las grandes superficies ceden ante las exigencias de los grupos antiviolencia.

Después de que varias grandes superficies comerciales estadounidenses anunciaron su intención de no vender más juegos destinados a un público mayor de 17 años, ahora, otras dos importantes empresas adoptan medidas drásticas para evitar la venta de juegos violentos a menores.

Afortunadamente, las medidas adoptadas por Kmart y Wal-Mart, que así se llaman las citadas compañías, no son tan irracionales como las de otras compañías, pero sí son bastante severas.

Los cajeros controlarán en todo momento cual es el contenido de cada juego que pase por sus manos, a través de un sistema de escáner. Si el juego tiene la etiqueta de "17+", el vendedor obligará al comprador a presentar su documento de identidad para poder realizar la compra.

La iniciativa viene de Kmart, que posteriormente ha sido adoptada también por Wal-Mart. Desde Km, afirman que esta medida se empezará a aplicar a partir del 15 de Octubre.

Las asociaciones en contra de la violencia han dado su aprobación a la medida, pero han mencionado que preferirían que no se comercializara de ningún modo con estos juegos, pues la violencia de los jóvenes está implícitamente relacionada con el entorno violento que muchos de estos recrean.

Desde Kmart contestan que su política es la de dejar que los padres decidan y controlen lo que compran a sus hijos, no considerando apropiada adoptar una filosofía tan radical.

Todo esto acontece mientras una comisión federal realiza un informe sobre los juegos violentos y sus efectos. Las conclusiones de este informe y la resolución que adopte la cámara de comercio serán vitales para saber el futuro de la industria en tierra estadounidense y, en consecuencia, sus efectos en el resto del mundo.

trucos

DEAD OR ALIVE 2



Dreamcast

Poses de la Victoria

Mientras tu personaje hace su pose de la victoria, sostené presionado X y mové el joystick para rotar la visión. Presioná el botón B para hacer zoom.

Pausa con Pantalla Completa

Durante el juego, presioná Start para hacer pausa. Luego presioná el botón R-Trigger y desaparecen las palabras.

¡Chicas, Chicas!

Poné el disco de Dead or Alive 2 en un drive de CD-ROM compatible para PC. Obtené acceso al disco y buscá una carpeta llamada Bonus. En esta carpeta hay varias imágenes de las chicas de Dead or Alive 2 en bikini.

GOLDEN EYE 007



Nintendo 64

Todas las armas, Invencibilidad y mucho más

Todas las armas

Durante el juego presioná simultáneamente L, R, Abajo; luego L, R, C-izquierda; L, Abajo; L, C-abajo; R, C-izquierda; L, R, C-derecha; R, Arriba; L, C-izquierda. Si ingresás el código correctamente, aparecerá un mensaje en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla indicando que todas las armas están disponibles.

Invencibilidad

Durante el juego presioná simultáneamente L, Abajo; luego R C-derecha; R, C-arriba; L, Derecha; L, C-abajo; R, C-arriba; L, Derecha; L, C-abajo; R, C-arriba; L, Derecha; R, Abajo; L, Izquierda; L, R, C-derecha. Si ingresás el código correctamente, aparecerá un mensaje en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla y serás invencible.

Invisibilidad

Durante el juego presioná simultáneamente R, C-izquierda; luego L, R C-arriba; L, R, Izquierda; L, R, Arriba; R, Arriba; L, C-izquierda; R, C-arriba; L, C-abajo; L, R, Izquierda; R, Derecha. Si ingresás el código correctamente, aparecerá un mensaje en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla y serás invisible para el enemigo.

Modo Línea

Durante el juego presioná simultáneamente R, C-abajo; luego L, R, Abajo; L, Derecha; R, C-arriba; L, R, C-derecha; R, arriba; L, Abajo; L, Derecha; R, C-izquierda; R, C-arriba. Si ingresás el código correctamente los gráficos pasarán a líneas en blanco y negro en lugar de texturas.

Municiones máximas

Durante el juego presioná simultáneamente L, R, C-derecha; luego R, Arriba; R, Abajo; R, Abajo; L, R, C-derecha; L, R, Izquierda; R, Abajo; R, Arriba; L, R, C-derecha; R, Izquierda. Si ingresás el código correctamente, aparecerá un mensaje en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla y dispondrás de la máxima cantidad de municiones.

MDK 2



Dreamcast

Nuevo Angulo de Cámara

Durante el juego, presioná Start para hacer pausa. Luego sostené los botones L-Trigger + R-Trigger y presioná B, A, B, A.

Pausa con Pantalla Completa

Durante el juego, presioná Start para hacer pausa. Luego presioná X+Y simultáneamente para conseguir una pantalla limpia sin texto.

Imágenes y Sonidos de PC

Colocá el disco de MDK2 en un drive de CD-ROM compatible con PC. Obtené acceso al disco y buscá una carpeta llamada MDK2. Adentro vas a encontrar archivos de imágenes y sonidos que podés ver y jugar en tu computadora.

BATTLESHIP

Game Boy

Passwords de Etapas

En la pantalla del título, presioná Start y luego presioná Select para llegar a la opción Password. Presioná Start de nuevo para ingresar cualquiera de los códigos:

Etapa 25: YSKGPC
Etapa 26: BCSQBV
Etapa 27: BDVQJQ
Etapa 28: YYFGPK
Etapa 29: BJRQZN
Etapa 30: TRGGTD
Etapa 31: JDNQJQ
Etapa 32: TXBGTL
Etapa 33: ZKTQKP
Etapa 34: ZHPQCW
Etapa 35: JCXQJV
Etapa 36: TVDGTL
Etapa 37: TTLGPB
Etapa 38: JZWQKX
Etapa 39: JMRQCQ
Etapa 40: PXGGTL
Etapa 41: CHNQBW
Etapa 42: CGYQJS
Etapa 43: CDTQZQ
Etapa 44: CBPQBP
Etapa 45: CMXQCQ
Etapa 46: CKSQJP
Etapa 47: CLVQZV
Etapa 48 (última): PPFGYM
Final: PQMGTD

PC

ACES OF THE DEEP

Cuando quieras lanzar un torpedo, andá a la pantalla del torpedo (F6). Hacé click sobre el torpedo en el conducto por donde querés que dispare. El conducto debería estar en una caja verde vacía. Salir de la pantalla, poner el torpedo en otro conducto. Ir a la pantalla desde donde querés disparar. Dispará desde el conducto que seleccionaste antes. Después de disparar volvé a depositar el torpedo, y repetí. Como ves, esto te permite recargar instantaneamente.

Game Boy

POKEMON AMARILLO

Ganá Experiencia Fácil

Para obtener fácilmente experiencia, cambiá el Pokémon con el que querés entrenarte con el Pokémon más arriba en tu lista. cuando entrás en batalla, este Pokémon va a aparecer. Cambiá por otro Pokémon. Una vez que ganás la lucha, el Pokémon del principio y el Pokémon peleador ganan ambos puntos de experiencia.



Nintendo 64

TOP GEAR RALLY 2

Autos saltadores, Mundo dado vuelta y mucho más

En el menú principal ingresá cualquiera de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente. Si ingresás el código correctamente escucharás un sonido y aparecerá el mensaje "Truco Activado".

Autos saltadores

Presioná C-arriba, C-izquierda, R, Arriba, Izquierda.

Vista Mundo Rechoncho

Presioná Z, C-derecha, L, Arriba, Derecha

Auto Gigante

Presioná R, C-derecha, R, Izquierda, Arriba

Modo Alta Resolución

Presioná C-izquierda, C-izqu., Izquierda, L, L.

Puntos Máximos en Campeonato Camión de Auxilio

Presioná L, C-izquierda, Izquierda, L, L.

Sin daños o fallas

Presioná L, Z, Inicio, Arriba, Arriba.

Sin vista a fondo

Presioná Z, C-derecha, R, Arriba, Derecha.

PARASITE EVE 2

Después de casi dos años, llegó la secuela de este gran RPG, con excelentes gráficos y ambientaciones. A continuación te damos una guía que te va a facilitar las cosas. Esperamos te sirva.

El guión de PE2 es una de la pocas secuelas directas, en la que el personaje principal y el guión se mantienen exactamente iguales al original. Aya es una chica asaltada por pesadillas. La historia no es espectacular aquí y está sobredimensionada. Lo único que tenés que hacer es disparar a NMCs, luchar con jefes y resolver enigmas. No la vemos a Aya como una vengadora.

Los gráficos son los mismos que en el original. Los fondos tiene más animación, y su aspecto es similar al Resident Evil. Todos los escenarios son impactantes pero no tienen los geniales duendes 3D del RE. Square ha progresado pero podrían haber trabajado más con expresiones faciales como FF8. A menos que seas muy minucioso, los recortes son insignificantes. Las FMVs tienen calidad. No hemos distinguido omisiones.

Con respecto del sonido, PE2 ha mejorado las cosas al eliminar las voces de actuación. En el 90% de los juegos las voces son pésimas. Sólo algunas áreas tienen música, pero no muy incitante. Los pasos son excelentes, se adaptan a la superficie del terreno.

La presentación no es gran cosa. La introducción del primer juego era más atrapante. Parece la promoción de un video más que una introducción verdadera. La navegación del menú es buena, pero a veces trae algunos dolores de cabeza.

Los controles han cambiado y son más precisos. Arriba quiere decir avanzar hacia delante y no dirigirse al norte como en el primer juego. Las batallas son más fáciles de manejar.

PE2 es un buen juego, breve y fácil de jugar, aunque los fans del original preferirán alquilarlo. Quienes pretendan un juego más completo que el RE3 pueden comprarlo.

Controles

Nota: Triángulo es A, Circulo = O, Equis = X y Cuadrado = E.

Si, sabemos que manejás los controles, pero en caso de que te hayas olvidado o no entiendas el manual de instrucciones en japonés...

Pad Direccional (+):
Arriba - Moverse hacia delante
Abajo - Moverse hacia atrás
Izquierda - Girar a la izquierda
Derecha - Girar a la derecha

Botones de Acción:
Botón O - Revisar (abre puertas, introduce llaves, sube y baja escaleras, obtiene items y habla)
Botón X - No es de acción. Ver combinaciones de botones o Cancela en menús.
Botón A - Usar la Energía de Parasite o Ayuda en menú
Botón E - Apuntar un arma o buscar enemigos en batalla.

Botones de Soporte:
L1 - No ejerce acción
R1 - No ejerce acción. (Ver combinaciones de botones.)
L2 - No ejerce acción
R2 - No ejerce acción (Ver combinaciones de botones)

Botones de Operación:
Inicio - Acceder a menú o usar item adjuntado en batalla
Seleccionar - Ver mapa
Analógico - Cambiar entre modo control analógico y Pad-D

Palancas Analógicas (O O):
Presionar L3 - No ejerce acción
L3 Arriba - Ir hacia delante
L3 Abajo - Retroceder
L3 Izquierda - Girar a la izquierda
L3 Derecha - Girar a la derecha
Presionar R3 - No ejerce acción
R3 Arriba - No ejerce acción
R3 Abajo - No ejerce acción
R3 Izquierda - No ejerce acción
R3 Derecha - No ejerce acción

Combinaciones de Botones:
X y Pad-D Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha - Correr
E y L1 - Ataque I en modo batalla
E y L2 - Ataque II en modo batalla (no con todas las armas)
Si, los hermosos controles del PE original ya no están más, pero esto es lo único malo del PE2.

Navegación y Sistema de Menús

Las opciones son las siguientes:
Usar - Cambiar armas y defensas, manejar objetos Adjuntados, usar Items
Clave - Items clave que encontrarás como llaves, tarjetas o diarios
Energía - Aprender o actualizar hechizos mágicos. También contiene información
Mapa - Ver el mapa. Igual que presionar Seleccionar.
Opciones - Acá sólo podés cambiar los controles
Salir - Salir del menú. Presioná X como alternativa.

Sistema del Juego y Sistema de Batalla

El sistema de batalla es distinto del original. No es propio de un RPG, ya que no es táctico-estratégico. Sólo tenés que disparar. Se mantienen los usuales HP y MP pero no hay barras de tiempo. Podrás recorrer todos los escenarios de las batallas. Escapar de las batallas normales tiene un 100% de efectividad. Sólo tenés que salir del lugar normalmente, como atravesar puertas o subir escaleras. Los Puntos de Experiencia ya no se usan para subir el nivel sino para aprender nuevos hechizos y actualizar hechizos anteriores. Cuando escapes de una batalla se te descontarán 10 BP. Los BPs son el dinero del juego. Cuando tengas 0 BPs no podrás huir.

Personajes

A continuación presentamos los personajes y villanos principales:

AYA BREA (27 AÑOS)
Aya fue atacada en 1997 (Navidad de Eve) por un monstruo diabólico llamado Eve. Eve mató mucha gente y la transformó en monstruos alterando su mitochondria. Aya se salvó de esta transformación. Pudo controlar su mitochondria para curar su enfermedad (Parasite Eve) y concentrarse en un poderoso ataque llamado Energía Parasite. Ahora forma parte del grupo MIST del FBI.

KYLE MADIGAN (29 AÑOS)
Kyle es un policía que ayudará a Aya Brea durante su pequeña travesía.

ERIC BALDWIN (30 AÑOS)
Fundador y jefe del MIST. Rescató a Aya muchas veces.

RUPERT BRODERICK (37 AÑOS)
Pertenece al MIST. Fue enviado con Aya y otros agentes a la Torre Akroplis.

PIERCE CARRADINE (31 AÑOS)
Otro agente del MIST. Entrena personalmente

a Aya en tiro y manejo de armas. Organiza los entrenamientos de los agentes MIST.

MELISSA PEARCE (35 AÑOS)

Famosa cantante de ópera que siempre llevaba medicinas consigo. Fue poseída y asesinada por Eve en la Navidad de 1997.

EVE (3 AÑOS)

No es un ser humano. Es una diabólica criatura que quiere exterminar a la raza humana usando un tipo de parásito especial. Se creía extinguida en 1998 pero ha resucitado...

DANIEL DOLLIS (45 AÑOS)

Asistente de Aya en Nueva York durante el primer ataque de Eve. No se conoce su paradero desde entonces...

HOMBRE DESCONOCIDO (7 AÑOS)

Hombre usado por Eve para matar a Aya. Fue incinerado por los poderes de Eve al fallar en su intento.

Nº9 (EDAD DESCONOCIDA)

Persigue a Aya Brea. Parece cómplice de Eve pero no queda claro su rol. Se ríe como un loco.

GARY DOUGLAS (EDAD DESCONOCIDA)

Creador de armas. Unico sobreviviente del incidente de Nevada. Tiene un perro llamado Flint.

JODIE BOUQUET (EDAD DESCONOCIDA)

Experta en armas y equipamiento de última generación. También vende ítems.

Enemigos

HUMANOIDE NMC

HP: 25-60
Ataques: Embestida, Escape
Primer Encuentro: Torre Akroplis
Serán los primeros enemigos que enfrentes. No tienen mucho HP y sus ataques son flojos. Con el Garrote Tonfa los destrozarás.

RATA NMC

HP: 20
Ataques: Mordida
Primer Encuentro: Torre Akroplis
Usá el Tonfa y las matarás de un solo golpe.

MURCIÉLAGO NMC

HP: 5
Ataques: Chupada de sangre
Primer Encuentro: Torre Akroplis
Los enemigos más débiles del juego. Mueren de un solo golpe con cualquier arma. Pueden causar bastante daño si te atacan en bandada.

GORDO NMC

HP: 60 (+/-)
Ataques: Puñetazo, Embestida
Primer Encuentro: Torre Akroplis
No tienen mucha capacidad de movimiento, pero cuando se desplazan lo hacen para atacar. Sus ataques son lentos y fáciles de esquivar. Si te golpean, pueden causar un daño mediano.

GIGANTE NMC

HP: 100 (+/-)
Ataques: Embestida
Primer Encuentro: Torre Akroplis
Primer jefe pero no muy fuerte. Se comporta exactamente igual que un NMC Humanoide.

PIRAÑA NMC

HP: 1
Ataques: Mordida liviana
Primer Encuentro: Torre Akroplis
No necesitás un arma para enfrentarlas. Con sólo pisarlas las matás.

CABALLO NMC

HP: 60 (+/-)
Ataques: Embestida, Topetazo
Primer Encuentro: Motel Bronco
Las primeras bestias difíciles. Causan bastante daño con sus Topetazos y sus Embestidas pueden derribarte. Esquivalos para que ellos reciban el daño.

POLILLA ALADA NMC

HP: 40+10 o 50
Ataques: Golpe Aéreo
Primer Encuentro: Motel Bronco
Parecida al murciélago pero más fuerte. Si le provocás un daño de 49 o menos aterrizará, se moverá como una Rata NMC y con 10 HP menos la matarás. Bajándole 50 o más las matás directamente.

MARIPOSA NMC

HP: 50 o menos
Ataques: Golpe Aéreo
Primer Encuentro: Motel Bronco
Parecidas a la polilla pero más débiles. Usá las mismas tácticas empleadas contra la polilla.

ESCORPIÓN NMC

HP: 80+
Ataques: Aguijón venenoso
Primer Encuentro: Bronco Motel
Son como ratas blindadas. Tienen bastante HP y pueden envenenarte fácilmente. Al morir dejan un charco verde. Si lo tocás podés salir muy dañado.

ARAÑA NMC

HP: 1000 (+/-)
Ataques: Toma de cabeza, Puñalada superior, Arrastre, Emboscada invisible
Primer Encuentro: Sótano del Motel Bronco
Su invisibilidad las hace difíciles de vencer. Tratá de usar el truco mientras caminas y emboscarla antes de que te sorprenda. Si la derribás, usá el Rifle para liquidarla.

ARAÑA-LEOPARDO NMC

HP: 800
Ataques: Toma de cabeza, Puñalada superior, Arrastre, Emboscada invisible
Primer Encuentro: Motel Bronco
Versión más débil de la Araña. Atacan en grúpos y pueden ser peligrosas. Seguí las mismas estrategias usadas contra la Araña.

CONEJO NMC

HP: 50-
Ataques: Salto con mordida, Mordida
Primer Encuentro: Estación de Servicio del Motel Bronco
Prestáles mucha atención porque pueden causar bastante daño si te golpean en el aire. Vos también podés aplicarles golpes aéreos.

CONEJO RODANTE NMC

HP: 50-
Primer Encuentro: Sótano del Motel Bronco
No pueden atacarte y tienen HP bajo. Tratalos como Ratas.

BOCA DE CAÑÓN NMC

HP: 4200 (+/-)
Ataques: Aliento de Fuego, Toma, Golpe, Empujón
Primer Encuentro: Motel Bronco
Uno de los jefes más fuertes del juego. Sus ataques hacen mucho daño. Cuidate mucho cuando los enfrentes.

MADRE DE TODOS LOS CABALLOS NMC

HP: 630/1200
Ataques: Tackle, Ataque con Salto
Primer Encuentro: Desierto de Nevada
Es fácil para pertenecer al disco dos. Usá las mismas tácticas que empleaste contra el Caballo NMC.

ARAÑA EVOLUCIONADA NMC

HP: 1200
Ataques: Toma de cabeza, Puñalada superior, Arrastre, Emboscada invisible
Podrás matarla fácilmente sin recibir daños. Usá las mismas técnicas empleadas contra la Araña NMC.

Armas

-Escopeta de Combate AS12
Lenta pero poderosa. Escopeta típica.

-Lanzador de Granada MM1
Puede cargar hasta 12 granadas a la vez y dispararlas a alta velocidad. La carga es muy lenta, tratá de estar protegido cuando lo uses contra jefes. Sólo disponible la primera vez que juegues en Replay.

-GPS
Sistema de rastreo. Radar para NMCs. Colocalo en tus objetos adjuntos. Los puntos púrpuras representan NMCs.

-Garrote Tonfa
Muy bueno para luchas de corta distancia. Siempre dispondrás de él.

-Pistola 93 R
El arma favorita de Aya, la acompaña a todos lados.

-Rifle de Asalto M4A1
Rápido pero pesado, cubre un amplio alcance & velocidad. También le podés agregar componentes.

-M9
Cuchillo. Se agrega al M4A1

-Ametralladora M950
Puede disparar hasta 100 balas de 9mm. en un solo disparo. Excelente contra personajes lentos pero el Rifle de Asalto es mejor. Su recarga es muy lenta.

-Gunblade
Exactamente igual a la famosa "chillona" de FF8. Usa cartuchos de escopeta. R1 es Golpear duro y R2 Disparar. Para ejecutar un combo tremendamente poderoso presioná R1 y al conectar el golpe presioná R2. Aún con la primera tanda de balas débiles provoca un daño de + 1000 HP. Sólo disponible la segunda vez que juegues en Replay.

playstation

Magia

Hay varios tipos de Hechizos en PEII. Podés aprenderlos cuando desees siempre que tengas suficiente EXP. Luego de cada batalla ganás EXPs según el nivel de tus enemigos. Todos los hechizos se pueden actualizar hasta el nivel 3. Debes administrar tus EXPs con mucho cuidado:

Fuego
Se usan para demoler el HP de tus enemigos.

Bola de Fuego
Nivel: 1
Costo de MP: 8
EXP a Ganar: ---- (lo sabés al inicio)
Nivel: 2
Costo de MP: 7
EXP a Ganar: 500
Nivel: 3
Costo de MP: 6
EXP a Ganar: 1200
Tipo de objetivo: Túnel Directo
Aya lanza una (o más) bolas de fuego para golpear al enemigo. Este ataque es ideal en situaciones en las que te veas arrinconado. También es muy rápido de lanzar.

Espada de Fuego
Nivel: 1
Costo de MP: 14
EXP a Ganar: 300
Nivel: 2
Costo de MP: 14
EXP a Ganar: 700
Nivel: 3
Costo de MP: 14
EXP a Ganar: 1600
Tipo de Objetivo: Barrera
Aya trata de hacer cenizas a su enemigo apuntando al semicírculo del blanco. Usálo cuando te ataquen en grupos. Es bueno contra enemigos molestos (por ejemplo, murciélagos). No es un hechizo rápido.

Infierno Total
Nivel: 1
Costo de MP: 30
EXP a Ganar: 1200
Nivel: 2
Costo de MP: 30
EXP a Ganar: 1600
Nivel: 3
Costo de MP: 30
EXP a Ganar: 2000
Tipo de Objetivo: Todas las Habitaciones
Puede ocurrir la destrucción total de la habitación. Aya quema todo lo que se mueve a su alrededor. Se puede usar en batallas contra jefes para masacrar al enemigo y reírse un poco.

Viento
Se usa para hacer más lento al enemigo o simplemente para detener sus movimientos por completo.

Rayo
Nivel: 1
Costo de MP: 7
EXP a Ganar: 200
Nivel: 2
Costo de MP: 7
EXP a Ganar: 500
Nivel: 3
Costo de MP: 7
EXP a Ganar: 1200
Tipo de Objetivo: Túnel directo
Aya dispara un rayo de su mano. Similar al Trueno de FFVIII. Usálo para golpear objetivos molestos.

Ráfaga
Nivel: 1
Costo de MP: 6
EXP a Ganar: 300
Nivel: 2
Costo de MP: 5
EXP a Ganar: 700
Nivel: 3
Costo de MP: 4
EXP a Ganar: 1200
Tipo de Objetivo: Barrera
Es inútil. Sólo derriba enemigos. Podés usarlo contra rivales rápidos para hacer más lentos sus movimientos.

Electro Delirio
Nivel: 1
Costo de MP: 18
EXP a Ganar: 1200
Nivel: 2
Costo de MP: 18
EXP a Ganar: 1600
Nivel: 3
Costo de MP: 18
EXP a Ganar: 2000
Tipo de Objetivo: Toda la Habitación
Aya intenta paralizar a los enemigos en la pantalla. Es super efectivo contra enemigos rápidos. Además, causa un daño considerable.

Agua
El Agua es básicamente lo opuesto del Fuego: Se usa para restaurar el HP de Aya.
Defensor
Nivel: 1
Costo de MP: 7
EXP a Ganar: 200
Nivel: 2
Costo de MP: 5
EXP a Ganar: 500
Nivel: 3
Costo de MP: 3
EXP a Ganar: 1200
Tipo de Objetivo: Auto-Objetivo
Aya se torna inmune a los Efectos del estado Malo. Es un hechizo muy valioso, especialmente en el Nivel 3. Usálo al iniciar tus batallas.

Cura
Nivel: 1
Costo de MP: 12
EXP a Ganar: 300
Nivel: 2
Costo de MP: 12
EXP a Ganar: 700
Nivel: 3
Costo de MP: 12
EXP a Ganar: 1600
Tipo de Objetivo: Auto Objetivo
Aya cura su HP parcialmente. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será su curación. También es muy valioso. Usálo en el Nivel 3 y recuperarás casi todo tu HP.

Desagüe Gigante
Nivel: 1
Costo de MP: 20
EXP a Ganar: 1200
Nivel: 2
Costo de MP: 18
EXP a Ganar: 1600
Nivel: 3
Costo de MP: 16
EXP a Ganar: 2000
Tipo de Objetivo: Esférico
Golpea al enemigo causando un daño mediano y restaura el HP de Aya apenas después del ataque. Hace de la Clase Agua la más importante del juego. Usalo contra todos los jefes que enfrentes.

Tierra
Se usa básicamente como protección.

Anticuerpos
Nivel: 1
Costo de MP: 6
EXP a Ganar: 200
Nivel: 2
Costo de MP: 5
EXP a Ganar: 500
Nivel: 3
Costo de MP: 4
EXP a Ganar: 1200
Tipo de Objetivo: Auto-Objetivo
Duplica la resistencia de Aya. En otras palabras, reduce el daño recibido a la mitad. Si lo aprendés al comienzo del juego te facilitará todas las luchas.

Disparo Concentrado
Nivel: 1
Costo de MP: 10
EXP a Ganar: 300
Nivel: 2
Costo de MP: 9
EXP a Ganar: 700
Nivel: 3
Costo de MP: 8
EXP a Ganar: 1600
Tipo de Objetivo: Auto-Objetivo
Causarás el doble de daño a tu enemigo.

Luz Esférica
Nivel: 1
Costo de MP: 15
EXP a Ganar: 1200
Nivel: 2
Costo de MP: 15
EXP a Ganar: 1600
Nivel: 3
Costo de MP: 15
EXP a Ganar: 1200
Tipo de Objetivo: Auto-Objetivo
Todo lo que toquen Aya y Kyle será dañado. No es tan bueno como los otros Hechizos de Tierra.

Items

Sanadores de HP

Medicina 1
Uso fuera de Batalla: Restaura 50 HP
Uso en Batalla: Restaura 45 HP
Medicina 2
Uso fuera de Batalla: Restaura 100 HP
Uso en Batalla: Restaura 90 HP
Medicina 3
Uso fuera de Batalla: Restaura 999 HP
Uso en Batalla: Restaura 150 HP

Sanadores de MP

Poción MP 1
Uso fuera de Batalla: Restaura 30 MP
Uso en Batalla: Restaura 25 MP
Poción MP 2
Uso fuera de Batalla: Restaura 999 MP
Uso en Batalla: Restaura 100 MP

Sanadores de HP + MP

Envase de Coca Cola
Uso fuera de Batalla: Restaura 20 MP + 80 HP
Uso en Batalla: Restaura 20 MP + 80 HP

Primer Pak de Auxilio
Uso fuera de Batalla: Restaura 999 HP + 999 MP
Uso en Batalla: Restaura 999 HP + 999 MP

Sanadores de Estado

Sanador de Estado (Estabilizador aka en PE)
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Cura Silencio + Fiero Guerrero Escandinavo + Confundido

Antídoto
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Cura Veneno + Parálisis + Oscuridad

Modificadores de Estado

Antorcha
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Oscurece al Enemigo

Linterna
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Oscurece al Enemigo

Maza
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Paraliza al enemigo

Modificador Loco
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Aya se transforma en Fiero Guerrero Escandinavo

Resistidores de Estado

Resistidor
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: No podrás ser Confundido + Fiero Guerrero Escandinavo

Gafas
Uso fuera de Batalla: No tiene
Uso en Batalla: Resisten Oscuridad

Día Uno (El regreso de la Pesadilla)

Septiembre, 4 de 2000
8.18 p.m. - Edificio MIST

El juego comienza con Aya disparando a blancos con imágenes de los monstruos. Luego ella le dispara por error a un inocente. Pierce le preguntará si quiere continuar. Entonces iniciarás el juego.
Pierce: ¿Querés continuar la práctica?
Respuesta I: Sí
Respuesta II: Mejor me tomaré un descanso
Después de elegir, controlarás a Aya Brea. Atravesá la puerta y hablá con Pierce. Te indicará cómo es la práctica y te asignará tu próximo destino: la Torre Akroplis.
Atravesá la siguiente puerta y hablá con Jodie
Jodie: ¿Querés recoger tus premios? (sólo aparece si ganaste en la práctica)
Respuesta I: ¡Seguro!
Respuesta II: No
Jodie: ¿Querés comprar/canjear algo?
Respuesta I: ¡Mostrame el arsenal!
Respuesta II: Quiero saber más de BP
Respuesta III: No, estoy apurada
Atravesá la puerta final para acceder al estacionamiento. No hablés con Pierce todavía, buscá en la caja una Medicina 3.
Pierce: ¿Vamos?
Respuesta I: Esperá un segundito.
Respuesta II: Vamos
Respuesta III: ¿Podemos practicar un poco más antes?
Luego de elegir la segunda respuesta, pierce te invitará a subirte al auto y te llevará a la Torre Akropolis.

8.56 p.m. - Torre Akropolis

Un helicóptero caerá sobre unos patrulleros causando una explosión. Pierce te llevará a la entrada de la torre. ¡Revisá el fondo! Los fondos 2-D se moverán con una técnica tipo FMV. ¡Increíble! El Sargento te dirá que hubo un accidente en la torre. Avanzá hacia adelante y el policía te impedirá ingresar. Aya le mostrará automáticamente su placa del FBI.
Podrás ingresar. Revisá los cadáveres de los miembros de SWAT en el hall. Uno tiene una Medicina I. Buscá algunas balas en la estatua. Podrás revisarla todo el tiempo que quieras y no dejarás de conseguir municiones.
A tu derecha hay una puerta, tratá de cruzarla y sonará el teléfono (habrá un monstruo cerca pero no te preocupes, se escapará). Atendélo y podrás guardar luego de la charla.
Seleccioná la primera opción de guardar.
Atravesá la puerta. Encontrarás un sobreviviente. Te dará la Llave de la Cafetería para que puedas rescatar al 'otro' sobreviviente. Guardá todo en tu inventario.
Retorná al hall y revisá la pared norte (arriba). Encontrarás un mapa. Dirigite a las escaleras que están a la entrada del hall. Presioná O para bajar y cruzá la puerta. Usá tu llave e ingresá a la cafetería, allí estará la segunda sobreviviente. Acercáte a ella y se transformará en un NMC gigante. Esta será tu primera lucha con un jefe.

Jefe: NMC Gigante
Arma recomendada: Garrote Policial Tonfa
Dificultad: *

Tomá el Tonfa y mantené presionado RI. Luego de 5-9 golpes caerá. Puede levantarse, aunque sería raro, y si lo hace, necesitarás uno o dos golpes más para matarlo.
Tomá la Revista de la mesa y revisá el cadáver del NMC. Recibirás un Fusible y Rupert te rescatará del NMC Gigante (¡aún está vivo!). Dirigite a las escaleras paralelas a las que usaste antes (deberás atravesar el Hall, te conviene revisar el mapa). Encontrarás un NMC comiendo el cuerpo de un SWAT que dejará su bocado para atacarte. Matálo y buscá en su cadáver un ítem que puede curar varios estados malos (llamálo Antídoto...) La escalera mecánica estará bloqueada, pero deberías revisar el teléfono nuevamente y conseguir más municiones en la fuente. Cuando estés preparado, atravesá la puerta.
Necesitarás la llave de la cafetería nuevamente para atravesar la puerta que está detrás de la fuente. Matá a las Ratas diabólicas (¡sí, son iguales a las del primer Eve!) y revisá la caja amarilla. Recibirás una Llave Azul. Entrá a la habitación opuesta a la caja y revisá los monitores.
Presioná + continuamente para aclarar la pantalla y seleccioná cada botón inferior hasta que puedas ver una escena con otro sobreviviente de SWAT. Luego revisá el lugar brillante. Deberás seleccionar un botón con un cursor. Seleccioná el orificio llamado A y la segunda opción. Deberás seleccionar el ítem que querés colocar (seleccioná la Llave Azul). Así desbloquearás la escalera mecánica.
Dirigite hacia arriba para encontrar dos monstruos (NMCs grandes) gordos parecidos al jefe NMC Gigante pero más lentos. Luego de que se vayan atravesá la puerta. Verás a Rupert luchando contra una misteriosa figura (el Hombre Desconocido). Aya le apuntará con una pistola y él saltará por la ventana. Rupert te dirá que lo atacó a la entrada de la habitación. Seguí avanzando arriba y abajo de la pared ubicada más a la izquierda hasta que veas varios ????.
Aya escuchará una conversación. Parecen 2 personas planificando un sabotaje (?). Acercáte y verás a un hombre correr a través de la puerta del Lugar Oscuro (Dark Card). Intentá abrir la puerta -está bloqueada. Revisá la alarma roja... ¡es una bomba! No te preocupes, no explotará... todavía.

Sección Manejo de EXP

Es hora de usar tu EXP. Aprendé los primeros Hechizos de Agua y Tierra. Podrás curarte a vos mismo y recibirás sólo la mitad de daño. Necesitarás los dos para el jefe siguiente. Dejá el resto de EXP -la necesitarás después.
Retorná al lugar donde encontraste la Llave Azul y atravesá la puerta. Insertá la Llave Roja para obtener tu Garrote Tonfa. Atravesá la puerta que está en la parte inferior de la pantalla y lucharás con un NMC.
Parece un poco más rápido que los demás pero igual te resultará fácil. Buscá un ítem en la heladera y retorná al lugar donde estaban los dos monstruos gordos. Detenete en la fuente para recibir un lanzador de granadas. También revisá el cuerpo que está cerca del gordo para obtener un Chaleco Táctico. En lugar de los gordos encontrarás murciélagos. Huí rápido: son difíciles de matar y no dan EXP ni BP. Atravesá la puerta rota. Estarás cerca de un pequeño lago con un puente subacuático. Dirigite al panel rojo y te pedirán 3 dígitos. El primero es 5, luego 6 y finalmente 1. El puente se elevará y podrás cruzarlo. Cuando te acerques, la puerta de enfrente se romperá. Entrá y matá al NMC. Acercáte al teléfono pero no guardes todavía. Equipate con el lanzador de granada. Subí hasta alcanzar el ascensor descompuesto. Retrocedé y encontrarás al Hombre Desconocido.

Jefe: Hombre Desconocido
Arma recomendada: Lanzador de granada
Dificultad: ****

Con más de 1000 HP, este jefe es mortal. Primero usá todas tus granadas (deberías tener 4) y preparate para correr. Puede golpearte con su Disparo Fatiga (torna a Aya más lenta y cansada) al escaparte, tratá de ir en zig-zag. Cuando llegues a la primera fuente de energía (un circuito eléctrico) usá tu mira automática para apuntarle y disparale cuando se acerque. Esto le puede provocar un daño de 200-300. Hay 3 circuitos junto a un conducto roto que pueden causar un daño de 500. Sé muy cuidadoso y siempre observá su espada. La golpeará en el rail continuamente. Luego de cuatro golpes comenzará a incendiarse. Este ataque puede causar hasta 100 de daño. En algunos casos usa este ataque sin que aparezca tu pérdida de HP. Si llega a suceder esto, Aya comenzará a perder mucha sangre y morirá. Podés usar el Bate Tonfa: hace mucho daño pero te expone al peligro. También podés guardar una granada para usarla en caso de verte arrinconado. Todo puede ayudar aquí: Sólo recibirás la mitad del daño original, podés curarte con el Hechizo de Agua.
Luego de esta batalla dirigite al ascensor y seleccioná la primera opción para finalizar el primer día.

Día Dos

La Trampa

Septiembre, 5 de 2000
1.44 a.m. - Edificio MIST

En la entrada el Oficial Baldwin del FBI te dará cuatro archivos. Te encontrarás otra vez en la oficina MIST. Las armas e ítems que obtuviste serán inspeccionados.
Podés depositar los ítems en el baúl del auto. Reuní todo lo necesario y practicá algunos tiros. Necesitarás por lo menos el primer ítem (1000 BPs). Cuando estés preparado hablá con Pierce.
Pierce: ¿Vamos?
Respuesta I: Esperá.
Respuesta II: Si
Respuesta III: Quiero practicar un poco antes.
Luego de elegir la segunda opción automáticamente accederás al desierto de Nevada.
12.13 p.m. - Albergue Transitorio Bronco
Revisá el baúl. Podés usarlo nuevamente. Tomá un arma y dirigite al teléfono. Guardá y atravesá la puerta, es el único lugar que aún no está bloqueado. Adentro serás atacado por un monstruo NMC extraño (Caballo NMC). Disparále continuamente y cuando comience a correr esquivalo o te derribará. Seguí disparándole hasta que muera y luego entrá a la habitación donde debería haber una foto con su edad (1851-1887). En la siguiente encontrarás dos NMCs Desnudos, otra foto (1848-1929) y una Medicina I. Luego dirigite a la puerta opuesta a la habitación de los Monstruos Desnudos.
Seguí el camino hasta alcanzar el pozo. Matá a los vampiros que salgan de ahí con el Tonfa y atravesá la puerta. Apenas entres, revisá la puerta amarilla. Está bloqueada pero pronto lo solucionarás. Hay un panel de control en frente tuyo pero sin energía. Para encenderlo dirigite a la segunda parte de la habitación y pasá el auto. Encontrarás un interruptor. Movelo hacia arriba y retorná al panel. Presioná Arriba y luego Girar para mover el auto. Presioná Abajo para ubicarlo de nuevo en su lugar. Ahora podrás pasar. Retirá del baúl diez Balas S. Abrí la puerta amarilla y presioná el botón rojo que está a su lado. Retrocedé al panel y presioná Arriba y Girar nuevamente (recordá que también debés presionar Abajo). Accedé a la segunda parte de la habitación a través de la puerta amarilla. Podrás usar el pasador y alcanzar la siguiente habitación. Adentro está Gary. Primero querrá dispararte pero le dirás que sos del FBI. Aya luego le contará la historia de su equipo (MIST) y Gary le dará una habitación en el hotel. El le entregará la Llave de la Habitación 6. Retrocedé a donde peleaste con el primer NMC Caballo y usá la otra puerta. Subí las escaleras y matá a los tres NMCs Desnudos.
Buscá tu habitación e ingresá a ella. No podrás descansar como te prometió Gary pero podrás guardar el juego. Dirigite al balcón para ver una FMV de otro hombre. Deberás alcanzarlo. Hay una escalera junto al balcón: usála para bajar. Rodeá el edificio y verás algunos NMCs Caballos. Deberás matarlos a todos. Los primeros dos son fáciles (sólo tenés que dispararles) pero los otros seis son más complicados. Ingresá por la puerta pequeña y dirigite a la palanca. Subí el interruptor y recorré el lugar. Cruzá por la puerta grande y matá a los NMCs Caballos restantes. Luego el hombre de arriba bajará una escalera. Usála para subir y reunirte con él (su nombre es Kyle). La conversación se irá diluyendo hasta que veas otra escena sin importancia. Subí la escalera hasta alcanzar la cima de la torre de agua. Encontrarás el cadáver de un hombre. Inspeccionalo para obtener una Medicina I y una Llave de Plata.
Bajá dos veces y usá la Llave de Plata para ingresar al Salón pequeño (en la pared donde iniciaste tu última batalla). Recogé el Ojeto Coca Cola de la heladera y revisá el armario. Encontrarás una Medicina I pero esto no es todo. Revisá los barriles que están al lado cuidadosamente, el truco está en los lugares más oscuros -continuá pulsando O pero no detengas tu marcha arriba y abajo. De este modo obtendrás cuatro Medicinas I.
Salí del salón y dirigite a la escalera que conduce a la Habitación 6. Aya girará a la izquierda, presioná y sostené arriba. Encontrarás un pasadizo oculto, atravesalo y encontrarás una puerta bloqueada. Hablá con Gary por 'Intercom' y te indicará que la llave se encuentra en la verja metálica. Desafortunadamente, Aya no querrá arruinarse las uñas y necesitarás un ítem para obtenerla. Presioná Inicio y seleccioná 'Llaves'. Dirigite al Objeto Coca Cola y presioná A. Presioná X y luego O repetidamente. Ingresarás a un mini-juego en el cual deberás obtener la llave. En el ángulo superior derecho de la pantalla hay un orificio. Arrastrá la llave hacia arriba pero no demasiado (si lo hacés se te puede escapar). Usá la llave de Gary para desbloquear la puerta de la Fábrica. Buscá al perro y seguilo.
Cuando llegues a una puerta el perro se detendrá y ladrará. Quiere que abras la puerta. Hacélo y hablá con Gary. Podrás comprar ítems y armas si lo deseas. Gary le dirá al perro que te lleve al pozo.
(Nota: Seguí al perro, no vayas directamente al pozo.).
Recogé la soga y dirigite al pozo. Usá la soga y bajá hasta alcanzar la nueva locación (el Pozo).

Sección Manejo de EXP
Deberías actualizar el Hechizo Bola de Fuego si tenés suficiente EXP. Si no es tu caso, aprendé el segundo Hechizo de Fuego, Espada de Fuego.
Jefe: NMC Araña
Arma recomendada: Rifle M4A1
Dificultad: ''
Esta batalla no es tan difícil. Usá el M4A1 para derribarlo y luego el segundo Hechizo de Fuego. Esto te demandará bastante HP. Si lo derribás no podrá escapar. Al finalizar tu MP, usá el Garrote Tonfa para dañarlo. Usá el hechizo Anticuerpo antes de ingresar a la batalla para que todo salga bien. Su ataque más fuerte es la toma de cabeza que causa un daño de 50-100, pero sólo lo usa cuando está por morir. No te preocupes por su movimiento de invisibilidad: presioná Inicio, subí el brillo de tu TV (+Brillo) y enfocálo, luego retorná a normal y atacá. Aún sin usar este truco sucio, podrás vencerlo si prestás atención a sus movimientos.
Luego de la batalla, activá el interruptor e ingresá a la habitación oculta de la izquierda. Deberás obtener una Linterna (es opcional, no te preocupes si no la conseguís). Subí la escalera hasta el almacén. Preparate para el delirio de Coca. Revisá todas las heladeras de la izquierda y encontrarás una Coca Cola o un Antídoto. Deberías salir de esta habitación con por lo menos 5 ítems (la mayoría Cocas). Al costado está la salida que conduce a tu auto y el primer teléfono. Organizá tus ítems y guardá el juego. Atravesá la otra puerta para acceder al corredor externo.
La primera puerta conduce a una habitación vacía con una foto (1831-1890). La segunda tiene una sorpresa (subí el volumen) y no te olvides de revisar el ropero que está detrás. La tercer puerta está bloqueada. Recogé las diez Balas S. de atrás y salí. Buscá a Gary y hablá con él (elegí la segunda opción para continuar). Te dará permiso para usar su equipo pero sólo para salvar a la mujer que está gritando.

Sección Manejo de EXP
Deberías aprender las actualizaciones (Nivel 2) del segundo Hechizo de Fuego y del primero de Viento.
Dirigite al garage donde hallaste a Gary por primera vez y revisá el camión rojo. Está vacío. Revisá el ángulo nordeste para obtener la Tuerca. Usala para atravesar la tercera puerta. Preparate porque seguramente la mujer no va a estar sola.
Jefe: Hombre Desconocido (Revancha)
Arma Recomendada: Lanzador de Granada (de Gary)
Dificultad: '''
Primero, pronunciá un Hechizo de Viento (deberías saberlo) para tornarlo más lento. Luego lanzá el segundo Hechizo de Fuego en por lo menos su segundo nivel. Continuá usando el Ataque de Fuego y cuando recupere velocidad, usá el ítem Paralizar que obtuviste al comienzo del día. Luego revisá la Linterna. Cuando esté a punto de morir, tomá el Lanzador de Granadas y volá su cuerpo.

22.00 p.m. - En la noche...
Luego de la batalla te reencontrarás con Kyle. Se unirá a tu equipo (a la Final Fantasy) y participará en batallas contigo. El único problema es que sólo tiene 100 HP y puede morir fácilmente. Si esto sucede, perderás. Dirigite a tu auto amarillo y verás algo terrible. Unos estúpidos NMCs Conejos lo han destruido. ¡Matálos a todos!
Acción: Disparar a mansalva a Conejos NMC
Arma recomendada: Cualquiera que sea rápida
Cantidad de enemigos: 12
Dificultad: ''
Usá todas las armas rápidas de tu inventario. Usá la Bola de Fuego cuando salten (porque detiene la acción) y no deberías tener problemas. Tené cuidado, si te atrapan usarán su ataque en equipo.
A Kyle se le ocurrirá una idea brillante:
"¿Por qué no le preguntás a Gary si nos presta su auto?"
Dirigite a Gary y hablá con él.
Gary: ¿Qué querés ahora?
Respuesta I: ¿Puedo comprar más cosas?
Respuesta II: Hablemos de algo que no está relacionado con el juego.
Respuesta III: Por favor, ¿me podrías prestar tu camión?
Seleccioná la tercera opción y te dará la Llave del Lobby Bronco. Dirigite a las escaleras que conducen a tu habitación pero no subas. Avanzá a las puertas dobles del Lobby. Usá la llave, dirigite a la máquina registradora y presioná O. Presioná #, ingresá 3033 y luego presioná Total. Recibirás la Llave del Hotel Bronco. Subí, cruzá la habitación e ingresá por las puertas dobles. Recogé el Tanque de Nafta vacío. A la izquierda tiene un candado de seguridad. El código es 4487. Obtendrás un ítem especial. Dirigite a tu auto y presioná O en el Distribuidor de Nafta. Tendrás un Tanque lleno. Dirigite al Garage donde Gary te está esperando. Hablá con él y te indicará cómo descansar.
Dirigite a tu habitación. Podrás descansar revi-

sando la cama. Aya soñará que cuatro Hombres Desconocidos la persiguen. Se despertará por un ruido monstruoso pero se tranquilizará creyendo que era la TV. Sí, la TV.

Jefe: Boca de Cañón (El Muchacho Grande)
Arma Recomendada: Lanzador de granada, Rifle M4A1
Dificultad: *****

Usá todo tu arsenal. Esquivá sus tomas e intentá mantenerte lejos de su Aliento de Fuego. Luego de un rato, se enojará y comenzará a usar su Aliento de Fuego permanentemente. Lo usará tanto que se quemará a sí mismo. Cuando esto suceda, huí lo más rápido que puedas o te agarrá y te golpeará hasta matarte. Pasará un rato antes de que se muera y puedas disfrutar de tu difícil victoria.

Luego de esta batalla puede suceder lo siguiente:

-El perro de Gary morirá -asesinado por las llamas y las grietas provocadas por CM
-El perro de Gary vivirá.
-El perro de Gary se perderá cuando se raje la tierra.

Gary te dará la Llave de su Camión Rojo. Dirigite al camión y buscá a Kyle. Encontrarás un ítem (casual) en la caja. Hablá con Kyle para continuar. Debés elegir la segunda opción.

FIN DEL DISCO UNO

Día Tres (¿El Fin?)
12.06 a.m. - En la mitad de la nada

Primero enfrentarás a un NMC Caballo. Debería ser fácil pero no lo es. Revisá el estado de Kyle -bajará a 5HP Recordá que si lo matan perdés el juego. Tratá de disparar al abismo. El caballo se precipitará allí y eventualmente caerá. Luego Kyle partirá y comenzará una nueva batalla.

Acción: Disparar a mansalva a NMC Caballo
Arma recomendada: El arma más inútil
Cantidad de enemigos: 11
Dificultad: ***

Esta vez enfrentarás a más de diez caballos a la vez. Tratá de lanzarlos a todos al abismo pero tené mucho cuidado. Usá tu arma más inútil e intentá distraerlos. Si te resulta difícil... usá Hechizos de Viento.

Luego de esta extensa batalla curate y atravesá la puerta. Cuando llegues a las vías divisorias seguí derecho. Revisá el puente (roto) y retorná. Dirigite a la izquierda. Empujá el vagón y revisá la Tabla. Aya lo conseguirá.

Nota: Cuando llegamos a este punto, al principio nos dirigimos a la izquierda. Si lo hacés, Aya no conseguirá la Tabla. Esto sucederá porque no sabe para qué sirve.

Cargá la tabla hasta el puente y pasarás sin peligro. Bueno, no te confíes tanto... y prepará el Tonfa...

Ingresá por la puerta de la derecha, rellená tus municiones y guardá. Luego revisá el panel de control ubicado al fondo de la habitación. Revisá los orificios, deberían aparecer del siguiente modo:

Agarrá el enchufe con el boton de mantenimiento y ponelo en el segundo agujero (arriba de todo), después presioná el botón POWER de las líneas.

También podés ingresar por las puertas (con clave) que se abrirán y seguramente se producirá algún sonido.

Luego de terminar con el panel, dirigite a la puerta y cruzala: Asegurate de estar bien equipado....

Jefe: La Madre de todos los NMC Caballos
Arma recomendada: Lanzador de Granada, Rifle M4A1
Dificultad: **

No es esta una batalla difícil. Asegurate de tener tus HP y MP completos y no tendrás problemas. Primero esperá que ella te ataque y escapá a toda velocidad. Tendrás una oportunidad de disparar. Lanzá una granada. Ella caerá y podrás arrojarle otra. Continuá haciendo lo mismo y recibirás el premio cómodamente.

Pero sabemos que todo lo bueno tiene un lado malo, ¿no es así?

Jefe: La Madre de todos los NMC Caballos
Arma recomendada: Lanzador de Granada, Rifle M4A1
Dificultad: ****

Es como la primera pero mucho más fuerte. Sus ataques causan mucho más daño y su HP es bastante mayor. Usá el mismo truco de antes... y deberías estar seguro. El M4A1 te ayudará mucho si se te acaban las granadas.

Como premio recibirás otro Enchufe y una escopeta extraña (la P229).

Revisá el ciclomotor de la pared y presioná el interruptor. No funcionará. Retrocedé al panel y conectá los enchufes así:

Simplemente retorná al refugio y con el enchufe dirigite al agujero de arriba, quitá el enchufe original, y colocá el nuevo en esa posición. Después presioná el botón POWER y tendrás abiertas varias puertas.

Retrocedé al interruptor e ingresá por la puerta.

Jefe: Araña Evolucionada NMC
Arma recomendada: Cualquiera
Dificultad: *

¿Esto es un jefe? Usá cualquier arma y lo eliminarás. No debería plantearte ningún problema. Si te parece difícil... es mejor que te entrenes... Nosotros lo matamos usando el Fuego triple (Nivel 3).

Luego de vencer a la araña, avanzá hacia delante y atravesá la puerta. Podés tomar el ascensor al siguiente nivel.

Sección Especial de Entrenamiento

Si necesitás entrenarte...dirigite al Camión Rojo... pero, ¿dónde está?

Acción: Revancha de los Conejos NMC
Arma recomendada: Un arma rápida o...Granadas
Cantidad de enemigos: 14 (+/-)
Dificultad: *

Les encanta comer vehículos. Usá la misma estrategia del primer encuentro con Conejos pero no desperdicies MP. Si te atascás, usá Granadas. Recordá que podés caerte. Si te atrapan mantené presionado el botón X. Si la situación se torna grave, usá Hechizos.

Sección Manejo de EXP

Luego de esta batalla usá tu EXP para aprender el tercer Hechizo de Fuego (Infierno Total). Lo vas a necesitar.

Mini-Juego y Modos Bonus

Hay sólo un Mini-Juego, el Disparo Frenético. Hay varios modos bonus a los que sólo se puede acceder completando una vez el modo Normal. El juego carece de modos ocultos.

Mini-Juego: Disparo Frenético

Podés acceder a este Mini-Juego hablando con Pierce en el Edificio MIST.

Reglas:

-Disparar blancos enemigos
-No disparar a mujeres.

Es bien simple. Tiene cinco niveles y el más alto es el más realista.
(por ejemplo, Nivel 1-Disparar blancos, Nivel 5-Batalla Real)

Obteniendo un puntaje alto en cada nivel obtendrás los siguientes ítems:

Nivel 1: Municiones Piedra Demon Hydra (x50)

Nivel 2: Primer Pak de Auxilio

Nivel 3: Gafas

Nivel 4: Lápiz labial

Nivel 5: Equipamiento de Apoyo

Modos Bonus

Estos modos se pueden bloquear luego de guardar tu juego al final.

-Modo Bondadoso

-Modo sin Ayuda

-Modo Mortal

El juego no tiene Sub-Búsquedas pero algunos gamemaníacos las inventan. (Por ejemplo, la Llave Maestra del Motel Bronco puede abrir Habitaciones con ítems ocultos.)

Consejos útiles

-Para omitir las FMVs y la mayoría de cortes de escena presioná Inicio.

-Para obtener hechizos extra de un elemento llevá todos los hechizos del elemento deseado al Nivel 3.

-Para emboscar a tu oponente antes de que te vea o para enfrentarlo cuando esté en su lugar presioná Apuntar. Debería iniciarse la batalla. Matalos antes de que te ataquen.

-Luego de finalizar el juego podrás acceder a otro modo. Son más difíciles y requieren más habilidades. A medida que finalices estos modos extra se abrirán más modos.

-En el mapa es importante saber qué significa cada color. Las áreas en gris son áreas bloqueadas o imposibles de acceder, mientras que las rojas contienen NMCs. Seguí este consejo y vencerás todos los obstáculos.

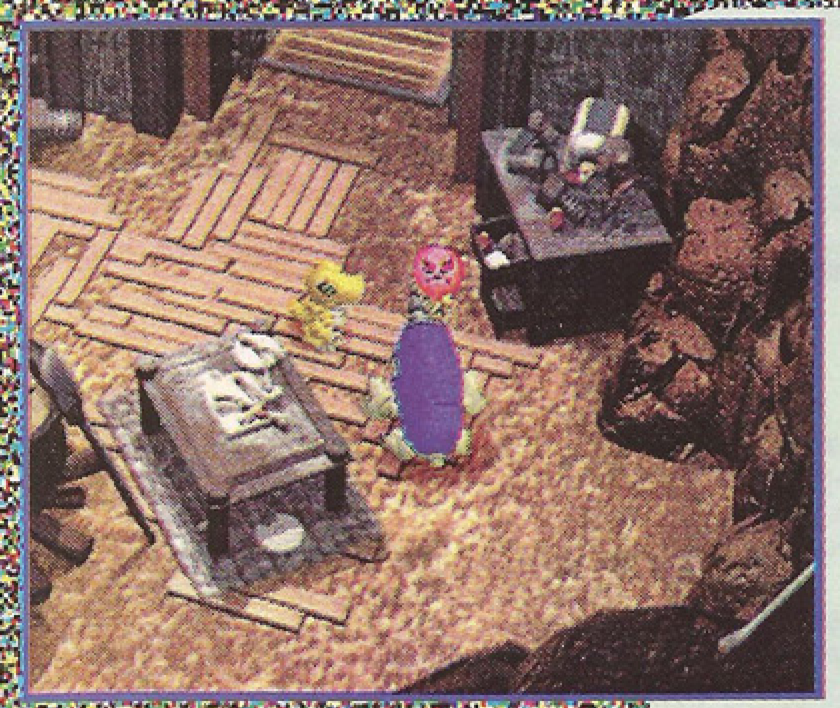
FIN

Aventura RPG

1 Jugador

Digimon World

Bandai puso al alcance de los gamemaníacos, este fascinante juego mezcla de RPG y aventura en plataforma 2D, con excelentes gráficos y animaciones.





Todo comenzó cuando un muchachito fanatico de los Digimon llega a su casa y encuentra a su digivice pidiendo socorro, y cuando se acerca, es teletransportado a Digiworld. Cuando llega a ese mundo virtual, se da cuenta de que los últimos habitantes de File City, necesitan ayuda para restablecer la paz en la comunidad digimon, alterada por Devilmon que transformó a un grupo digimon para terminar con la tranquilidad del planeta virtual. Ahí es donde el muchacho (vos) ayudado por un digimon amigo tendrán que salvar Digiworld. Para eso encarnarás en el muchacho, te pondrás un nombre y deberás entrenar a tu digimon para pasar por digitransformaciones, para ganar en las batallas, que meas adelante tengas con los digimones malos. Pero dependiendo de en qué habilidades lo entrenes (fuerza, defensa, inteligencia o velocidad) tu digimon se transformarea en una criatura diferente. Por ejemplo: un Botamon entrenado en velocidad, se transformará en un Koromon, pero si lo entrenaste para ionteligencia se transformarea en Sukamon. Cada Digimon puede tener hasta cinco estados diferentes.

Items del Menú

Reloj

En el ángulo superior derecho de la pantalla verás un reloj. Allí se marcará tu tiempo en el Digimon World. Pronto descubrirás que algunas cosas ocurren de día y otras de noche. La mano del reloj se moverá a cada hora. El punto blanco que circula por afuera del reloj indica el tiempo. Cuando el punto se halla arriba del círculo marca la noche. Cuando está debajo, será de día. Podrás descubrir la hora del día por las imágenes del reloj. El rojo señala el atardecer y el púrpura el amanecer.

Felicidad

En el ángulo inferior derecho de la pantalla está la Felicidad. Es la cara feliz de arriba. Cuando la marca esté alta, tu Digimon será feliz y vivirá más, pero también todo se puede arruinar. Si tenés alta la Felicidad pero baja la Disciplina, tu Digimon podrá rechazar determinados ítems, como chips de estadística o pilotos automáticos.

Disciplina

En el ángulo inferior derecho de la pantalla, debajo de la Felicidad, encontrarás la Disciplina. Cuando esté alta, tu Digimon será más obediente y tomará cualquier ítem que le des, pero tu Digimon se puede cansar fácilmente, y esto reduciría su expectativa de vida.

Comando Item

El comando Item se encuentra en la pantalla de menú. Al seleccionarlo aparecerá una lista de todos los ítems disponibles. Al comenzar el juego, tendrás diez tipos diferentes de ítems. Si encontrás a Nanimon y obtenés su llave, tu capacidad aumentará a 20 ítems diferentes.

Comando Digimon

El comando Digimon está en la pantalla de menú. Al seleccionarlo verás estadísticas de tu Digimon: edad, peso, tipo de Digimon, horas activas y su condición actual. También podrás ver sus técnicas de lucha en la pantalla. Observá esta pantalla atentamente durante todo el juego; deberás cambiar el peso con frecuencia. Hay tres tipos de Digimon: virus, data o vacuna. Los tipos de Digimon no son como los de Pokemon: son independientes y pueden prevenir combates. A veces, un Digimon de tu mismo tipo no querrá combatir, y

dejará la escena sin una lucha. Asegurate que tu Digimon siempre pueda elegir entre tres técnicas de lucha, y así mejorarás en las batallas.

Comando Jugador

El comando Jugador está en la pantalla de menú. El menú Jugador te dará tu ubicación en el ránking de Entrenadores, la cantidad de Digimon que entrenaste, tu capital, el tiempo jugado, y los items especiales y medallas que obtuviste. Para subir en el ránking, entrená a varios Digimon de alto nivel. También dispondrás de una lista de tarjetas Digimon que podés visualizar.

Comandos Mimar y Reprender

Estos comandose se encuentran en la pantalla de menú. Los mimos aumentan la Felicidad y reducen la Disciplina. Regañar, a la inversa, disminuye la Felicidad y favorece la Disciplina. Alimentar a tu Digimon, conducirlo a tiempo al baño y dejarlo dormir cuando está cansado mantiene la Felicidad bien alta. Si disputás muchas batallas, la Disciplina se mantendrá alta y no necesitarás regañarlo. Además, ¿por qué debes felicitarlo por haber ido al baño cuando se supone que sos vos el que lo tiene que guiar? No es una mascota real ni aprenderá de su error. No te conviene mimarlo.

Comando Dormir

Cuando tu Digimon esté cansado, dejalo dormir. Mejorará sus HP y MP, y esto te ayudará mucho en sitios estrechos. El Digimon tiene sus propias horas de actividad, y dormirá cuando concluya ese período. Por ejemplo, nuestro Tyrannomon duerme de 3:00 a 12:00 todos los días. Tu Digimon también tendrá un horario específico para dormir. Planificá el entrenamiento y las aventuras teniendo en cuenta este comando.

Estado del Digimon

Tu Digimon te permitirá conocer su estado con pensamientos que aparecerán de vez en cuando. A continuación explicamos las distintas burbujas de pensamiento:

Carne

¡Tu Digimon tiene hambre! Alimentalo con carne, pescado u hongos digitales entrando al menú de ítems. A Digimon le gusta el lomo, y comiéndolo reduce su cansancio. No lo conformarás con un simple pedazo. Tu Digimon te dirá si está satisfecho. Si muestra un signo de felicidad, como ladrar o hacer otro ruido, entonces está lleno. Si no reacciona, esperá un rato y volverá a aparecer su burbuja de hambre. ¡Alimentalo hasta que esté bien lleno!

Caca

Sí, hay que decir las cosas como son! Apurate y llevá a tu Digimon al baño más cercano antes de que haga un desastre. Si no podés llevarlo a un baño, él te seguirá y tu marca de virus aumentará. Si el virus crece mucho, tu Digimon apestará de la baranda a m...da. Si estás en condiciones de comprar pelelas, te conviene llevar unas cuantas a donde te dirijas.

Sueño

Cuando aparezcan las zetas (zzzzz), tu Digimon estará listo para dormir. Podrá hacerlo en cualquier lado, y se rellenarán sus HP y MP. Sólo podrás guardar tu progreso en el juego durante el sueño del Digimon.

Sudor

Cuando en la burbuja de pensamiento aparezcan gotas de sudor seguramente exigiste demasiado a tu Digimon. Este es un mal estado porque disminuye la Felicidad y acorta la vida. Para que no suceda, alimentá a tu Digimon con lomo, o visitá a Punimon o Centarumon de vez en cuando. Ambos Digimon pueden curar a tu Digimon de su agotamiento.

Vendaje

Si tu Digimon finaliza una batalla con bajo HP, puede estar lesionado. Si esto llega a ocurrir, podrás usar medicina o un vendaje para curarlo. Podés evitar estos problemas prestando mucha atención en las batallas y manteniendo a tu alcance ítems de recuperación.



Aguja Hipodérmica

¡Oh, no! ¡Tu Digimon está enfermo! Esto puede suceder si no lo alimentaste como es debido o le impediste dormir. ¡Qué malo sos! ¡No descuides a tu Digimon! Curálo con medicina o en la clínica de Centarumon.

Técnicas de Batalla

Tu Digimon puede aprender muchas técnicas a lo largo de su vida, y si lo cuidás bien, las transmitirá a tu nuevo Digimon. Cuantas más técnicas domines, más posibilidades tendrás de acceder a los niveles altos. Si tu Digimon no tiene estadísticas muy buenas, conociendo varias técnicas accederá a los niveles altos. A medida que vayas dominando más técnicas, el progreso de tu Digimon se tornará más flexible. Las técnicas se pueden aprender de dos maneras. Una es enseñarle con la pizarra y mejorar su cerebro. Tu Digimon puede aprender un nuevo ataque de este modo (esto no sucede con frecuencia). El modo más común es batallando con otras criaturas. Cuando ataquen a tu Digimon, aprenderá los ataques usados por el Digimon rival. La única forma de determinar si un enemigo puede enseñarle una técnica a tu Digimon es descubrir en qué tipo de Digimon se basa. Por ejemplo, nosotros jugamos con Patomon. Lo entrenamos luchando con Tsukaimon, que son los Digimon tipo-Patamon azul oscuro que sobresalen en el Puente Digital. Los Tsukaimon están basados en Patamon. Se asemejan a Patamon. Practican sus mismos ataques, de modo que el potencial de aprendizaje estaba en el máximo.

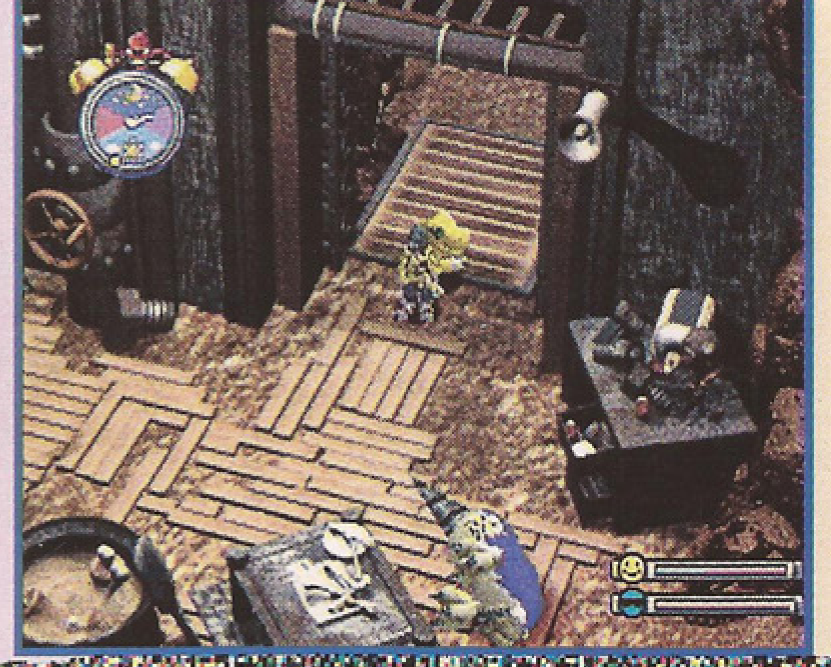
No siempre te enfrentarás a un Digimon enemigo basado en tu mismo Digimon, como Elecmon, pero no debes preocuparte demasiado. Si no encontrás uno parecido, prestá atención a los desafíos elementales. Elecmon no tiene rivales del mimo tipo, pero luchando con Modoki Betamon, Dokunemon y Shima Unimon, descubrirás que todos apelan a ataques eléctricos que pueden ser aprendidos por tu Elecmon. ¡Te deseamos buena suerte y que aprendas todas las técnicas!

Movimientos de remate

Los movimientos de remate tienen una importancia relativa en cada batalla. Tu Digimon estará listo para ejecutar un movimiento de remate cuando se complete la palabra FINISH en el ángulo superior derecho de la pantalla. En la mayoría de los casos, no necesitarás usar tu movimiento de remate, ya que probablemente tu Digimon venza a su enemigo antes de completarse la palabra FINISH. Sí los podrás usar en muchas batallas contra jefes o en batallas contra más de un enemigo. ¡Tené mucho cuidado! Si lo llegan a golpear a tu Digimon cuando se encuentra cargando energía para su movimiento de remate, todo puede terminar rápido y deberás apelar nuevamente a la palabra FINISH. Le costará acostumbrarse a usarlo. Para obtener mejores resultados, esperá a ser golpeado por tu enemigo y presioná el botón cuadrado para disparar el movimiento de remate justo cuando te golpearon. Tu enemigo no tendrá tiempo de atacar nuevamente cuando estés cargando energía, deberías estar seguro. En una batalla contra varios enemigos, NO uses el movimiento de remate hasta enfrentar al último enemigo. El 90% de las veces, si ejecutás un movimiento de remate con más de un enemigo enfrente, perderás tu movimiento ante un ataque del enemigo. ¡No desperdicies los movimientos de remate! Al no usar MP, pueden emplearse en cualquier batalla, especialmente en batallas contra un jefe que gaste bastante MP. Usá los botones L1 y R1 para cargar el ataque final de tu Digimon. Cuanto más se complete el medidor, más fuerte golpeará.

Comandos de Batalla

Cuando comiences un juego con un nuevo Digimon, dispondrás de pocos comandos de batalla. Lo más probable es que tus únicas opciones sean "Run (Correr)" y "Your call (Vos decidís)". "Your call" se usa para que tu Digimon elija sus propios ataques de los predeterminados, y a decidir cuándo te conviene atacar o defender. No tendrás mucho que hacer en una batalla "Your call". Cuando aumente la estadística de inteligencia de tu Digimon, dispondrás de más opciones en la batalla. A 100, tu Digimon aprenderá el comando "Ataque". Con este comando tu Digimon atacará al enemigo constantemente, y no conservará una distancia o defensa segura Es mejor usarlo contra un enemigo más lento o débil. A 200, tu Digimon aprenderá "Moderar" y "Distancia". Usálos para mantener a tu Digimon en movimiento, de modo que no sea golpeado por ataques enemigos. A 300, tu Digimon aprenderá "Defender". Tu Digimon cesará su ataque y se focalizará en la defensa. Te resultará útil cuando estés aprendiendo una nueva técnica, ya que necesitarás que tu enemigo te ataque. A 400, tu Digimon aprenderá "Cambiar". Le indicará a tu Digimon que ataque a un enemigo diferente en una lucha contra múltiples enemigos. Por último, a 500 tomarás control de los ataques de tu Digimon. El botón de ataque regular desaparecerá y dispondrás de tres nuevos en su lugar. Cada uno tendrá un símbolo diferente, pero representarán los ataques elegidos. Podrás indicarle a tu Digimon que ejecute un ataque específico seleccionando el ataque. Si no te satisface, podés retornar a "Your Call", y tu Digimon alternará ataques.



Consejos para Digimon World

Entrená con frecuencia en campos de entrenamiento, pero no te olvides que lo más importante para tu Digimon son las batallas. Las batallas otorgan dinero, ítems y algunas veces nuevas técnicas.

Prestá mucha atención al peso de tu Digimon. Se suele descuidar este detalle. Te lo digo porque nuestro Kokatorimon nunca nos pidió comida y cuando revisamos su peso nos espantamos al ver que sólo estaba en una libra. Mantenélo en un peso saludable: 30 para novatos y 60 para campeones, si bien algunos Digimon finales como Giromon y Metal Mamemon requieren pesos más bajos.

Tratá de aumentar tu lista de técnicas lo más rápido que puedas. Dominando más técnicas te resultará más fácil progresar en el juego. También tu Digimon tendrá más posibilidades de ataque.

Cuando progreses con un Digimon novato, entrená solamente algunas estadísticas para probarlo. Aumentá su HP y MP, y luego elegí una estadística para que funcione. Si entrenás a un Agumon en defensa, obtendrás un Digimon totalmente diferente del que hubieses conseguido entrenando su inteligencia y velocidad. Es la mejor manera de conocer el juego y ascender en el ránking de entrenadores.

Deberás tomar tus recaudos. Siempre averiguá dónde se encuentra el baño más cercano, y tené a mano comida e ítems de recuperación. No podés saber cuándo te perderás, tendrás hambre, o te estancarás en un lugar sin un baño cerca. Si te resulta

un gran problema, asegurate de llevar siempre peleías portátiles en tus aventuras.

Hablá con Yuramon, Tsunomon y Angemon, y leé frecuentemente el boletín del Shelimon. Estos Digimon te ayudarán cuando te estanques en el juego y no sepas qué hacer.

Se paciente con tu último Digimon. La mayoría de las veces te costará superar esta etapa. Tomáte tu tiempo, aprendé técnicas y guardá todos los chips de estadística que hayas ganado. Los necesitarás para tu último Digimon que luchará en Mount Infinity. Nuestro primer Metal Mamemon tenía cerca de 4000 HP y MP, y 600 en el resto de las estadísticas, cuando atacó a Mount Infinity, ayudado por algunos chips. Usando los chips tu Digimon puede llegar al final teniendo 11 o 12 días de vida, y de este modo podrás luchar por más tiempo contra oponentes más difíciles. Nuestro Metal Mamemon superó Mount Infinity ambas veces sin problemas, ya que había crecido temprano y era todavía joven.

Conversá frecuentemente con la gente de la ciudad, para conseguir información importante, para saber qué hacer.

CONTROLES

Start............pausa
■..................movimiento/acción
●.................aceptar/examinar
X................selección/usar
▲..........inventario
R1.....caminar

TRUCOS

Además de darle descanso a tu digimon, conseguí items en la casa de Jijimon.

Cuando la barra Finish esté llena, usá ■ para dar golpes especiales, pero esperá primero a ser golpeado para que no te peguen cuando te recargás.

Cuando tu Digimon tiene sueño, hacelo dormir y de paso salvá el juego, ya que es el único momento para poder hacerlo.

Energía enemiga: cuando estés combatiendo, presioná Select y aparecerá la barra de energía del adversario. De esa manera sabrás qué arma usarás para vencerlo, apretando Select nuevamente la barra desaparecerá.

Selección de Digimon (sólo para versión japonesa): comenzá un nuevo juego e ingresá tu nombre. Luego esperá las presentaciones y apretá ▲ + ■ + ●. En seguida aparecerá un nuevo menú de opciones. Soltá los tres botones y mirá los nuevos items. Alimentá a tu Digimon con cualquier alimento, si el animalito agita la cabeza, presioná ▲ + ■ + ● otra vez. Cuando coma, presionalos nuevamente. Después de alimentarse tu digimon podrá transformarse en otros distintos. Para eso hacé la misma secuencia en seguida después de su alimentación. No te olvides de soltar los botones después de la transformación.

Todos los Digimon: durante el menú principal mantené presionados los botones ▲ + Start + ● + Select. Si todo fue bien, la frase "I'm finally a Digimon master" en la pantalla confirmará que el truco funcionó.



A continuación te damos las características de algunos de los Digimon más importantes.

Sharmamon:
Item liberado: regular meat
Localización: gear Savanna
Técnicas de ataque: Magna bomb, Megaton punch, Spit Fire.

Psychemon:
Item liberado: Bandage
Localización: gear Savanna (de día), Trash Mountain
Técnicas de ataque: Sonic Jab, Tremor, War Cry

Dokunemon:
Item liberado: various
Localización: Native Forest (de noche)
Técnicas de ataque: Poison Claw, Poison Powder, Moss Shield

Frartzamon:
Item liberado: regular Meat
Localización: Mt. Panorama Area, fuera de Drill Tunnel
Técnicas de ataque: Magma bomb, Heat Laser, Spit Fire

Modokibetamon:
Item liberado: Sm. Recovery
Localización: Native Forest (de día), Mangrove Region
Técnicas de ataque: Static Elect, Electric Cloud

Yanmamon:
Item Liberado: MP Floppy
Localización: Tropical Jungle (de día), Ancient Dino Region (de día), Great Canyon (de día), Geko Swamp (de día), Mangrove Region, (de día)
Técnicas de ataque: Electric Cloud, Wind Cutter, Spinning Shot

Muchomon:
Item liberado: various
Localización: Tropical Jungle (de día), Great Canyon (de día)
Técnicas de ataque: Poison Claw, Ice Needle

Darkrizamon:
Item liberado: Medium MP
Localización: Overdell, Misty Trees
Técnicas de ataque: Magma bomb, Heat Laser, Ice Needle

Weedmon:
Item liberado: Hawk Radish
Localización: Great Canyon Top Area
Técnicas de ataque: Poison Claw, Green Trap, Moss Shield

Aruraimon:
Item liberado: Double Floppy
Localización: Native Forest (de día), Mt. Panorama Area (de día), Tropical Jungle (de día)
Técnicas de ataque: Poison Claw, Tear Drop, Poison Powder

Gotsumon:
Item liberado: Medium Recovery
Localización: gear Savanna, Moun Panorama, Great Canyon (de día)
Técnicas de ataque: Megaton punch, Tremor

Acción





En la edición anterior de Action Games, publicamos un preview de este juego genial. A continuación te describimos a los personajes, las armas, y te damos para rematarla, unos cuantos truquillos.

PERSONAJES

En este juego de dos discos, podrás controlar a Gabe Logan o Lian Xing. El resto de los personajes son cómplices o enemigos.

Gabe Logan:

Agente Encubierto Operativo
Edad: 36
Lugar de nacimiento: Camden, NJ
Ojos: Marrones
Cabello: Negro
Altura: 6' 3"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Masculino
Peso: 185 lbs

Lian Xing:

Experta en Comunicaciones (Inteligencia)
Edad: 30
Lugar de nacimiento: Kashi, China
Ojos: Marrones
Cabello: Negro
Altura: 5' 7"
Nacionalidad: China
Sexo: Femenino
Peso: 120 lbs

Teresa Lipan:

Ex-Agente Especial Operativa
Edad: 25
Lugar de nacimiento: Phoenix, AZ
Ojos: Verdes
Cabello: Azul
Altura: 5' 6"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Femenino
Peso: 118 lbs

Teniente Jason Chance:

Comando de Defensa Biológica y Química del Ejército de los Estados Unidos
Edad: 31
Lugar de nacimiento: Reno, NV
Ojos: Marrones
Cabello: Moreno
Altura: 6' 3"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Masculino
Peso: 214 lbs

Lyle Stevens:

Director de la Carrera de Oficiales
Edad: 49
Lugar de nacimiento: San Francisco, CA
Ojos: Verdes
Cabello: Gris
Altura: 6' 2"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Masculino
Peso: 221 lbs

Dillon Morgan:

Comandante de la Agencia, Asistente de Lyle Stevens
Edad: 40
Lugar de nacimiento: Alexandria, VA
Ojos: Azules
Cabello: Blanco
Altura: 6' 1"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Masculino
Peso: 192 lbs



Michael Archer:

Asesino de Elite, Teniente de Dillon Morgan
Edad: 31
Lugar de nacimiento: Topeka, KS
Ojos: Azules
Cabello: Negro
Altura: 5' 11"
Nacionalidad: Estadounidense
Sexo: Masculino
Peso: 178 lbs

Dr. Elsa Wissinger:

Científica
Edad: 32
Lugar de nacimiento: Frankfurt, Alemania
Ojos: Marrones
Cabello: Rubio
Altura: 5' 8"
Nacionalidad: Alemana
Sexo: Femenino
Peso: 134 lbs

Uri Gregorov:

Nacionalista
Edad: 55
Lugar de nacimiento: Stalingrado, Rusia
Ojos: Marrones
Cabello: Gris
Altura: 5' 11'
Nacionalidad: Ruso
Sexo: Masculino
Peso: 221 lbs

Mara Aramov:

Asesina Profesional
Edad: 33
Lugar de nacimiento: Novgorod, Rusia
Ojos: Azules
Cabello: Castaño rojizo
Altura: 5' 11'
Nacionalidad: Rusa
Sexo: Femenino
Peso: 137 lbs

Lawrence Mujari:

Experto en Bioquímica (Autónomo)
Edad: 38
Lugar de nacimiento: Queenstown, Sudáfrica
Ojos: Negros
Cabello: Negro
Altura: 6' 2"
Nacionalidad: Sudafricano
Sexo: Masculino
Peso: 207 lbs

ARMAS

Cuchillo de Combate

Esta arma de la Marina de los Estados Unidos fue diseñada para el combate cuerpo a cuerpo. Usála cuando desees eliminar a un enemigo silenciosamente.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: --------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): ------

Para amantes de las batallas a corta distancia. También podrás hacerte un sandwich cuando estés hambriento en medio de una misión.

Pistola de 9mm

Esta arma militar estándar es excelente para el corto alcance. Es letal en manos de un profesional.
Promedio de Fuego: 3
Capacidad del cargador: 15
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 90
Para combates standard. Está bien blindada y sirve para ataques de corto y largo alcance (si deseás pasar el tiempo suficiente apuntando con L1). En nuestra opinión, es un arma ideal para disparos a la cabeza del enemigo.

Pistola de 9mm (Con silenciador)

Promedio de Fuego: 3
Capacidad del cargador: 15
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 90
Es igual que la anterior. Con silenciador se adapta a cualquier situación.

Rifle de Asalto M-16

Arma de combate estándar del Ejército de los Estados Unidos. Es liviano, fácil de manejar y muy preciso. Dispara un proyectil de pequeño calibre y alta velocidad especialmente diseñado.
Promedio de Fuego: 4
Capacidad del cargador: 30
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 180
Un arma básica y veloz. Es fácil encontrar municiones para el rifle, pero una vez que accedas a armas mejores, dejarás de usarlo. Es casi tan bueno como la 9mm. para disparar a la cabeza; si bien es más rápido no tiene silenciador.

Pistola A5

Desarrollada en la época de guerras de trinchera, este diseño de 1911 es un arma semi-automática de doble acción con fuerte retroceso y un tremendo poder de detención.
Promedio de Fuego: 2
Capacidad del cargador: 10
Daño: 3
Cantidad de Disparos (Max): 60
Pesada, resistente y poderosa. Es el arma preferida de Lian, mientras que Gabe usa generalmente una 9mm.

Rifle H11 Sniper

El H11 es un rifle de fuego completamente automático con un largo agarre y mira sin zoom. Combina excelente precisión con un letal poder de fuego.
Promedio de Fuego: 5
Capacidad del cargador: 50
Daño: 1
Cantidad de Disparos (Max): 300
Lo encontrarás en la primera misión y no te defraudará. Está equipado con una función de zoom que no es muy útil, pero tiene un alto poder de fuego. Con el zoom no necesitarás más que un disparo para acertar a la cabeza de tu enemigo.

Escopeta Gauge 12

Esta arma de última generación maximiza la precisión y minimiza los daños colaterales a 25 yardas. La usan representantes de la ley, la DEA y agentes del Servicio Secreto. A corta distancia es letal.
Promedio de Fuego: 2
Capacidad del cargador: --------
Daño: 4
Cantidad de Disparos (Max): 25
Es espectacular. ¿Querés un arma letal en corta distancia? No busques más.

Pistola Automática G-18

Esta pistola automática tiene un furioso promedio de 60 disparos por segundo que la hacen letal. Presta atención al cargador de 33 proyectiles, se desperdicia en medio segundo de fuego continuo. No dejes que te atrapen con el arma vacía.
Promedio de Fuego: 5
Capacidad del cargador: 33
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 198
Es una auténtica arma furiosa. Prepará tus manos, tendrás que cambiar los cargadores de la G-18 como Boris Yeltsin cambia de vaso de vodka. Muy rápido. No usa silenciador, y deberás gastar varios proyectiles para acertar a tu blanco.

Pistola Automática BIZ-2

Diseñada para mantener la ley y el orden en situaciones comprometidas. El diseño de agarre horizontal la hace compacta y fácil de disparar sosteniendo suficientes municiones para vencer a un pelotón.
Promedio de Fuego: 4
Capacidad del cargador: 66
Daño: 3
Cantidad de Disparos (Max): 396
Dispondrás de municiones suficientes para enfrentar a todo el Ejército de los Estados Unidos, luego a la Fuerza de Defensa Australiana y a todos los enemigos que encuentres en Fiji. Tiene un excelente promedio de fuego, y puede acabar con enemigos molestos en cualquier situación.

Pistola Automática HK-5 (con Silenciador)

Favorita de fuerzas especiales y terroristas por su tamaño reducido, la HK-5 es una de las pistolas más populares del mundo. Tiene más de 23 variantes reconocidas y versiones personalizadas, algunas con silenciadores.
Promedio de Fuego: 4
Capacidad del cargador: 32
Daño: 3
Cantidad de Disparos (Max): 192
Pistola rápida de última generación. Este modelo es mejor que el de la BIZ-2 ya que permite silenciador, y puede destrozar a un enemigo en pocos segundos. Tené cuidado con el gatillo, no lo mantengas mucho tiempo apretado o se te acabarán las municiones.

Escopeta Rápida UAS-12

Dispara ráfagas mortales en combates de corta distancia contra múltiples enemigos. Al diseñar esta arma no se han considerado los daños colaterales.
Promedio de Fuego: 2
Capacidad del cargador: -------
Daño: 4
Cantidad de Disparos (Max): 12
Mejora el primer modelo de Escopeta. Su poder destructivo es tremendo. Sólo aparece en el nivel final.

Rifle de Asalto PK-102

Variante del popular sistema Kalashnikov (uno de los modelos y diseños más famosos de rifles). Muy fácil de ocultar, este rifle es usado bastante por terroristas de todo el mundo..
Promedio de Fuego: 4
Capacidad del cargador: 30
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 180
Esta arma es tremenda. Si bien sus municiones son escasas, cuando dispongas de balas serás imparable.

Rifle de Asalto K3G4

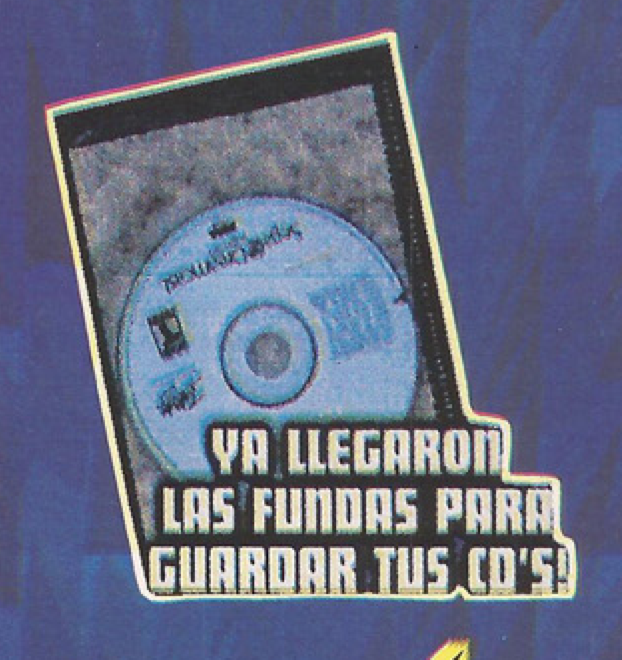
Temible por su alto promedio de fuego y sus balas revestidas de teflón

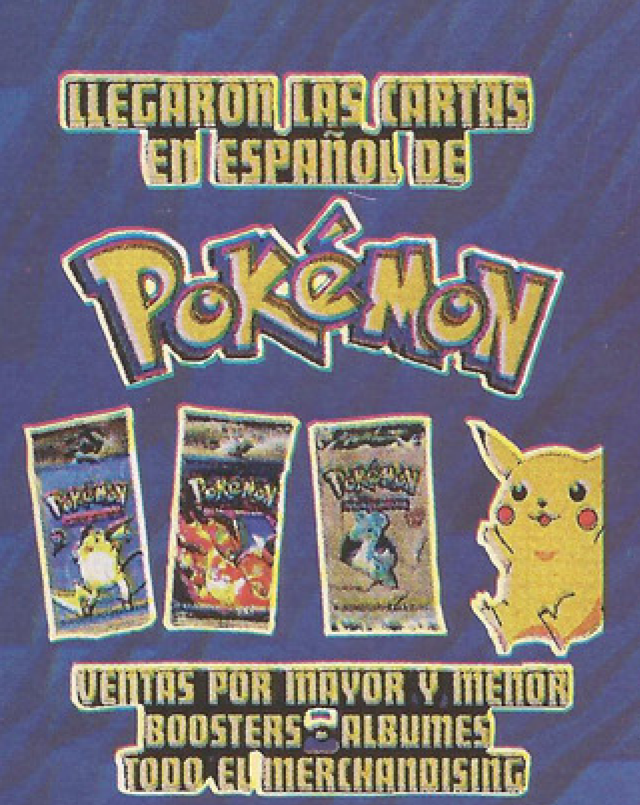
CONTINUA EN PAG. 26

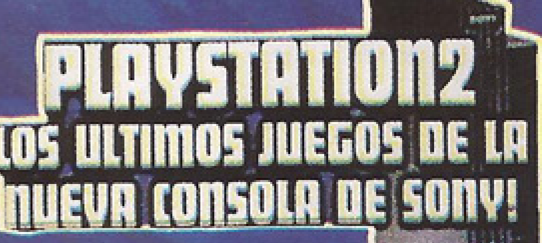


PS ONE PORTATIL
¡¡¡YA LA TENEMOS!!!
POWER GAME®
VIDEOGAMES & ELECTRONIC PRODUCTS
"PIONEROS EN VIDEOJUEGOS"
UNICAMENTE VENDEMOS POR MAYOR
¡¡ACERCATE, TENEMOS MUCHO PARA OFRECERTE!!
www.powerargentina.com
Te. / Fax.: (011) 4867-4277
(Estacionamiento gratuito)
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NAKI®
ENVIOS A TODO EL PAIS
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS (CAVI)
COMPATIBLE WITH for NINTENDO 64 GAME SYSTEM
COMPATIBLE WITH for Playstation™ GAME SYSTEM
GENESIS
SEGA
CORE









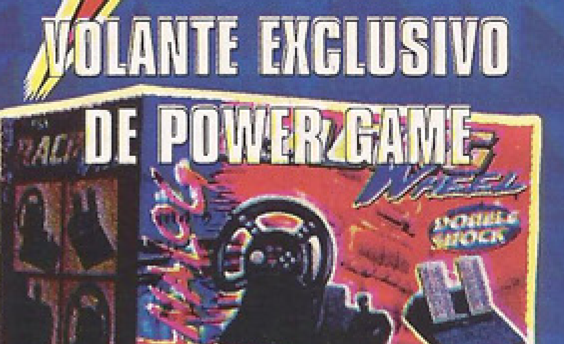
POWER ALL

SIEMPRE MAS



NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS

CLUB NINTENDO DEL USADO:
CANJEAMOS TITULOS DE NINTENDO Y GAME BOY USADOS








GRAN VARIEDAD DE FIGURAS

ENVIOS AL INTERIOR POR CONTRARREEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DEL VIDEOJUEGO (CAVI)

AV. RIVADAVIA 2988 - CAP. FED. TEL: (011) 4 865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO @POWERALL.COM.AR
HTTP: WWW. POWERALL.COM.AR

playstation

especialmente diseñadas para perforar chalecos antibalas.
Promedio de Fuego: 4
Capacidad del cargador: 20
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 120
El K3G4 es una de las armas más destructivas que hay. Te resultará segura cuando enfrentes enemigos con chalecos antibalas.

Rifle Sniper (con Silenciador)

Este rifle está equipado con una mira digital que usa caracteres ópticos básicos de reconocimiento. Puede clasificar blancos humanos e identificar partes del cuerpo a disparar.
Promedio de Fuego: 2
Capacidad del cargador: 10
Daño: 2
Cantidad de Disparos (Max): 30
Tiene el mejor zoom de todos los rifles. Se debe usar estrictamente para disparos a la cabeza.

Rifle de Visión Nocturna (con Silenciador)

Este rifle es de extrema precisión. Diseñado para disparar blancos móviles o camuflados desde largas distancias sin comprometer la posición del disparador. Este modelo usa la mira nocturna SVDN2 y silenciador.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: 10
Daño: 3
Cantidad de Disparos (Max): 30
Este Rifle poderoso está diseñado para acertar fácilmente a cualquier blanco desde cualquier posición. Es un poco lento, te conviene asegurar el primer disparo.

Ballesta (con Silenciador)

Esta arma más silenciosa que una escopeta común es ideal para operaciones clandestinas. Dispara un proyectil envenenado que puede matar a tu enemigo si acertás a la cabeza. A la hora de apuntar, el laser provee excelente precisión.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): 5
La ballesta derriba enemigos y provoca muerte instantánea si impacta en la cabeza. Viene con un sistema de apuntar laser. ¡Excelente!



Inmovilizador de Mano

Esta arma envía 80.000 volts de caos neutral y derriba a un hombre instantáneamente. Usalo cuando quieras incapacitar a un enemigo sin dañarlo. Deberás acercarte al blanco, ya que para usarlo es crucial el elemento sorpresa. Ideal para cegar a tu enemigo.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): Sin limites
Para usarlo tenés que calcular cuidadosamente la distancia y el momento.

Inmovilizador Aéreo

Dispara una sonda con CO2 que se introduce en el cuerpo de tu enemigo. Un cable del arma a la sonda produce un shock de 500.000 volts.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): Sin límites
Es una especie de inmovilizador de mano potente. Su alcance es extraordinario, y lo mejor es su carácter letal (sostené Cuadrado luego del golpe inicial). Sus 500.000 volts son mortales, pero deberás tener cuidado: no funciona contra enemigos con chalecos antibalas... De todos modos, es la mejor arma del juego (IMHO). Usándola, el primer nivel se torna ridículamente fácil, y resolverás todo tipo de situaciones. Cuando encuentres uno, usálo hasta que se te gasten los dedos.

Granada

Al detonarla, esta arma incendiaria esparce perclorato de amonio en un radio de tres metros del punto de explosión. Produce un incendio rápidamente quemando a quienes se hallen dentro del área de explosión, haciendo un daño colateral mínimo.
Promedio de Fuego: 1
Daño: 5
Capacidad del cargador: --------
Cantidad de Disparos (Max): 10
Ideal para deshacerte de grupos de enemigos, volar autos, etc. Todo lo que esté en el radio de explosión hará BUM.

Granada de Gas

Suelta grandes cantidades del gas nervioso Soman. Luego de dejar inconcientes a los afectados por su explosión, provoca la muerte en 15 minutos a menos que se administre un antídoto. El gas se disipa enseguida para que puedas ingresar rápidamente al área de explosión. Tené cuidado, si penetrás apurado al área de irradiación quedarás atontado.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): 10
Tiene la virtud de matar casi instantáneamente y en silencio.

Lanzador de Granada M-79

Esta arma mortal de un disparo fue usada en la Guerra de Vietnam y se la bautizó "Blooper". Dispara granadas de 40mm de alto poder explosivo capaces de producir más de 300 fragmentos en un radio de cinco metros. Su alcance llega hasta los 300 metros.
Promedio de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Cantidad de Disparos (Max): 15
Excelente arma. Si creías que el BFG10K del Quake III era bueno, probá el M-79, es la mejor opción para acabar con el enemigo más difícil en cualquier situación con un solo disparo. Siendo un lanzador de granada, para que sea efectivo deberás ocultarlo y usarlo en misiones clandestinas. Es más lento comparado con armas de otro género pero más preciso y velos que las demás granadas.

Lanzador de Gas lacrimógeno

Dispara cartuchos con el agente táctico CS. Usálo para crear confusión en situaciones en que las fuerzas enemigas no puedan ser atacadas con armas letales.
Poder de Fuego: 1
Capacidad del cargador: ---------
Daño: 5
Promedio de Disparos (Max): 5
Si querés inmovilizar a tu enemigo, ésta es el arma ideal. Se asemeja al M-79, pero en lugar de Granadas dispara gases lacrimógenos. Te resultará muy útil cuando intentes silenciar a un grupo de agentes de la KGB.

CONTROLES

Pad-D

Arriba: Sirve para moverse, te ayu-

da a apuntar con L1, impulsa tu personaje hacia arriba cuando está por ejecutar una acción, y si sostenés X podés escurrirte.

Izquierda/Derecha: Sirve para moverse, te ayuda a apuntar con L1, mantiene a tu personaje a la expectativa cuando esté tomando alguna decisión.

Abajo: Hace un pequeño giro de 180 grados, te ayuda a apuntar con L1, cuando estés por ejecutar una acción, presioná para caer.

Cuadrado: Ataque (disparar arma, lanzar granada, etc.)

Triángulo: Usar (abrir puertas, usar ítems, cambiar interruptores, etc.), subir escaleras, salir de pantallas de menú, usar el zoom (para tiradores apostados), recargar armas y recibir transmisión de radio.

X: Agacharse (mové el Pad-D para escurrirte), bajar escaleras, aceptar selección de pantallas de menú.

Círculo: Rodar (sostené L2/R2 para rodar hacia los costados), en modo sniper (tirador apostado) desactiva el zoom.

Seleccionar: Cambiar arma, se despliega en la parte inferior de la pantalla. Presioná y sostené L2/R2 para recorrer el inventario.

Inicio: Pausa, abre menús.

R1: Bloquea un enemigo automáticamente.

L1: Apunta de manera manual cualquier blanco que quieras disparar.

L2, R2: Bombardeo, en modo L1 atisba.

CONSEJOS Y TRUCOS

-Los disparos a la cabeza son el medio ideal para matar fácilmente a enemigos sospechosos o no. Usá L1 para apuntar.
-Estos disparos también pueden ser mortales si es un enemigo el que te ha apuntado. Rodá, corré, mantené la cabeza baja y continuá tus movimientos.
-Los disparos a la cabeza son útiles si necesitás chalecos antibalas, ya que no se dañan y se lo podrás quitar al muerto.
-Las llamas hieren. No te introduzcas en ellas porque saldrás chamuscado y morirás.
-Para revisar los rincones dirigite a uno y en lugar de usar el combo de espiar L1 + L2/R2, presioná el D-Pad en la dirección opuesta al rincón que querés revisar. La vista de cámara girará un poco y te dará un panorama del rincón elegido.
-Para desbloquear el Modo Difícil, seleccioná la opción Juego Nuevo y luego presioná Arriba + Seleccionar + L1 + R2 + Cuadrado + X + Círculo.
Es complicado, pero también podés desbloquear nuevas películas:
-Para desbloquear el cine, hacé una pausa, seleccioná instrucciones y presioná Derecha + L1 + R2 + Círculo + X. Luego dirigite a Opciones y en Trucos, podrás ingresar al Cine.
-Para desbloquear nuevas películas en el Modo Difícil, completá el juego en el Modo Difícil. Luego de los niveles 6, 12, 17 y el final, desbloquearás una nueva película
-Para seleccionar el nivel, hacé una pausa, seleccioná mapa y presioná Derecha + L2 + R2 + Cuadrado + Círculo + X. Todos los niveles se habrán desbloqueado, dirigite a Opciones, Trucos y Final de nivel.
-Hay varios ítems y objetivos que podés recoger/completar que desbloquean nuevos ítems y objetivos en el modo para Dos jugadores. Estos objetivos son:

Misión 1: Colorado Rockies
Cerca de las cataratas, podrás descender e ingresar a una gruta secreta para obtener un H11. Se desbloqueará el terreno Colorado Rockies.

Misión 2: Interior de Base Aérea McKenzie
Finalizá en tres minutos o menos para desbloquear los personajes excéntricos del Syphon Filter 2.

Misión 3: Interestatal 70 de Colorado
Si ingresás a la sala que está adentro del primer túnel, hallarás unos Binoculares que desbloquean el terreno Cuevas. Obtendrás una Cartera de mujer, Agente CBDC, aparecerán los personajes Monje, Cadáver, y Material para Pruebas Virósicas.

Misión 8: Sitio desolado C-130
Matá a Archer de un solo disparo (es muy difícil), y desbloquearás el terreno Selva. Finalizá la misión en tres minutos o menos y desbloquearás los siguientes personajes del Syphon Filter original: Girdeux, Phagan Gabrek, Marcos, Rhoemer y el científico diabólico.

Misión 9: Centro de Exposiciones Pharcom
Luego de escuchar las conversaciones GI sobre Girly Mag, recogela para desbloquear el Laboratorio de Incubaciones Pharcom.

Misión 11: Club 32 de Moscú
Antes de que los tres guardias te arrojen granadas (al comienzo de la misión), matálos a todos para desbloquear la Disco Subterránea.

Misión 12: Calles de Moscú
Luego de que los dos autos blancos intenten atropellarte, avanzá hacia ellos después de esquivarlos, matá a sus ocupantes y recogé el PK-102 para desbloquear el Bunker de Rhoemer.

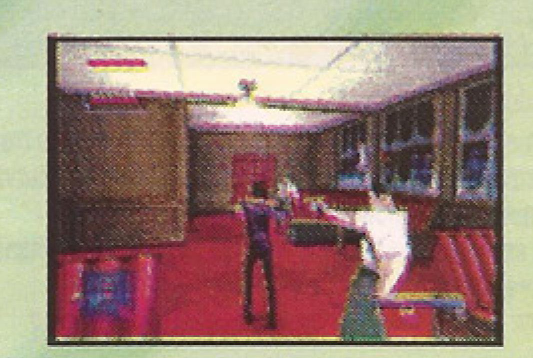
Misión 13: Parque Volkov
Antes de que el agente haga estallar el auto, rescatá la Biz-2 que está en su interior para desbloquear el área Surreal.

Misión 15: Irrupción en Prisión Aljir
No uses la ballesta y desbloquearás la Prisión Aljir.

Misión 18: Escape del Laboratorio Bioquímico de la Agencia
Entrá a la sala de operaciones para desbloquear la Sala de Computación. Entrarás allí a través de un tragaluz, del cual saliste en la última misión.

Misión 19: Barrios bajos de Nueva York
En el edificio en llamas, recuperá la Ropa sucia del lavadero para desbloquear el Parque DC City.

Misión 20: Distrito Bajos
Al final de la escalera del estacionamiento hay un cajón con un M-79, recogelo para desbloquear los personajes del Syphon Filter 2. Aparecerán Ninja Gabe, Scuba Lian, Unidad 1 (Adiviná quien estará encerrado en su propia armadura. Con la misma capacidad de daño), la doctora Elsa Wissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari y el oficial de SWAT.







En la edición anterior de Action Games, te dimos la primera parte acerca de cuales son los tipos de licencias de conducir para este juegazo increíble. A continuación te mostramos el resto de las licencias que podés obtener. Esperamos que te sea de gran utilidad.

Test - Licencia I-B

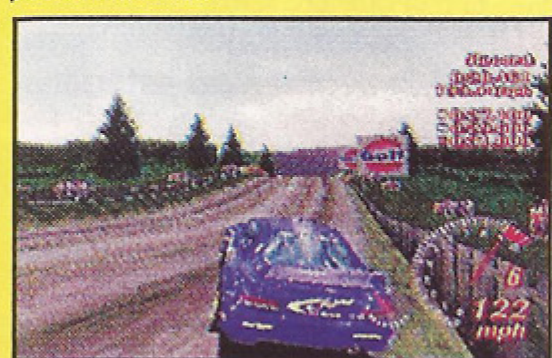
Obtener la Licencia I-B, concentrada en técnicas avanzadas de manejo en curva y Rally, será el desafío más difícil que enfrentaste hasta ahora. Si lo lográs, correrás en las pistas más duras del Campeonato GT y en la serie de Eventos Especiales.

Prueba 1 - Técnicas de Rally 1

Dificultad: 1

Los tiempos a lograr en las pruebas de rally son ridículamente altos. Podrás deslizarte tranquilamente y obtener la medalla de plata en tu primer intento. El rally no es tan exacto como la carrera común, pero con seguridad te divertirás.

Volarás con los autos de rally, te conviene aprender rápido a controlarlos.



Oro: 0:27.100 Plata: 0:29.000 Bronce: 0:31.000

Prueba 2 - Técnicas de Rally 2

Dificultad: 1

En esta prueba facilísima atravesarás una serie de tres pequeñas curvas-S. Aquí aprenderás a abordar la curva siguiente al conducir en una pista fangosa.

Si arrastrás una buena velocidad después de la última curva ganarás el oro.

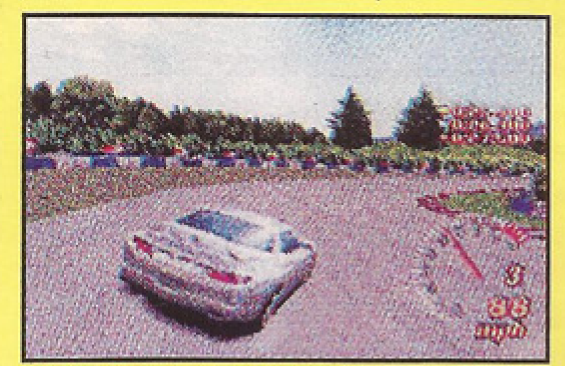
Oro: 0:19.250 Plata: 0:20.800 Bronce: 0:23.000

Prueba 3 - Anticipación a Capacidad de Maniobra 1

Dificultad: 2

Compensá el auto chatarra de esta prueba corrigiendo su manejo –acelerá cuando sientas que comienza a patinar. De este modo retomará la curva y regresará a la pista.

Este auto tiene una tendencia a despistarse fácilmente.



Oro: 0:25.500 Plata: 0:26.300 Bronce: 0:27.500

Prueba 4 - Anticipación a Capacidad de Maniobra 2

Dificultad: 2

Deberás conducir con extrema precaución el auto de tracción trasera que tiende a despistarse cuando pulses el pedal de gas. En lugar de apelar al gas cuando comiences a resbalarte, deberás controlar primero el volante. Todo se hace a su debido tiempo...

Autos medianos como el NSX se despistan fácilmente y podés perder el control.

Oro: 0:24.300 Plata: 0:25.200 Bronce: 0:26.500

Prueba 5 - Curvas Múltiples 3

Dificultad: 2

El Mustang desliza la potencia muy bien, serías un tonto si no lo intentás. El único problema es mantenerlo alejado del extremo superior de la pista (le gusta correr bastante alto) cuando tomes la primera curva. Bajá la velocidad de entrada si resulta necesario.

El Cobra tiene una potencia tramposa, pero se soluciona con su manejo pausado.

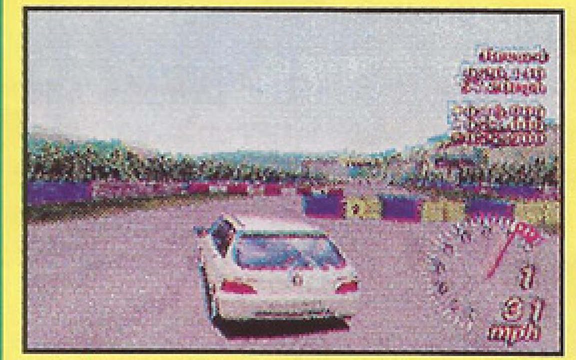
Oro: 0:17.900 Plata: 0:18.800 Bronce: 0:20.000

Prueba 6 - Slalom a baja velocidad

Dificultad: 3

Para manejar el slalom, deberás tener un buen control del acelerador en los espacios abiertos que hay entre los bloques. No lo pises ni intentes pasarlos por encima. Eso no funciona. Tenés tiempo suficiente y no te conviene perder el control.

Estas malditas pistas slalom son una pesadilla...



Oro: 0:19.700 Plata: 0:21.000 Bronce: 0:22.900

Prueba 7 - Curvas Múltiples 4

Dificultad: 3

Si tomás la primera curva a toda velocidad te despistarás. La clave es controlar el peso de tu auto y cambiarlo de un lado a otro. Cuando percibas el cambio acelerá a fondo hasta la meta.

El error más común es tomar la primera curva demasiado rápido.

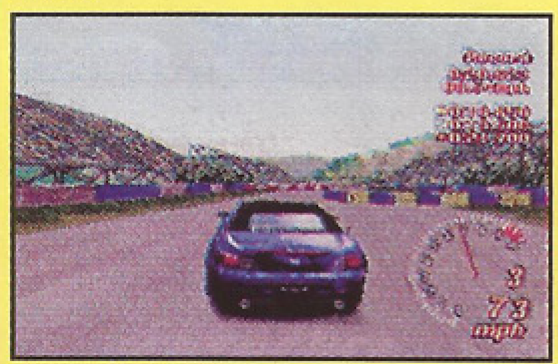
Oro: 0:19.750 Plata: 0:20.500 Bronce: 0:22.600

Prueba 8 - Slalom a alta velocidad

Dificultad: 3

En esta pista la clave es mantener los hierros delanteros lo más lejos posible de los obstáculos del slalom. Es natural pretender acelerar y rozar uno de los bordes hacia el final de la pista. Recordá que contás con el tiempo suficiente para controlar tu auto.

Mantené una velocidad moderada, pero siempre manejá un poco más rápido que en la prueba de slalom anterior.



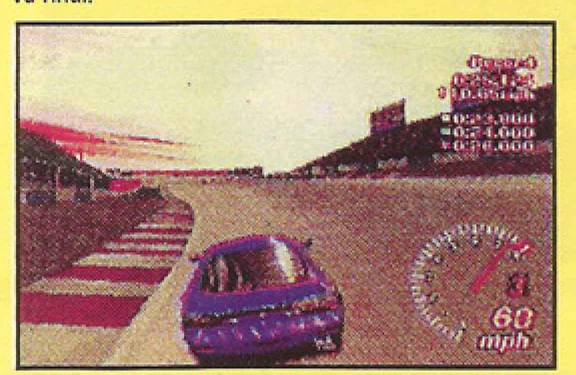
Oro: 0:18.650 Plata: 0:19.500 Bronce: 0:21.700

Prueba 9 - Manejo Práctico en Curvas 7

Dificultad: 3

El RX-7 se desliza normalmente por toda la pista, de

modo que es difícil impulsarlo en la chicana reteniendo a la vez velocidad. Lo mejor es encontrar un buen ángulo de ingreso a la chicana, y directamente fluirás desde el ángulo elegido.
Aquí resulta conveniente correr en la parte inferior de la pista. Así te preparás para abordar sin problemas la curva final.



Oro: 0:23.800 Plata: 0:24.000 Bronce: 0:26.000

Prueba 10 - Manejo Práctico en Curvas 8

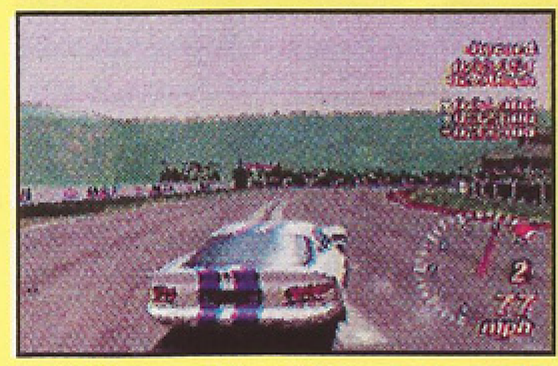
Dificultad: 5
Esta curva es re-peligrosa. No entendemos cómo es tan difícil (aquí te detendrás un montón), y es mejor que empieces a estudiarla. Lo fundamental es no descontrolarse y manejar bien despacio, entre 40 y 50 mph. Si vas más rápido te despistarás y terminarás manejando la arena, aplastado contra el pavimento.
El Dodge Viper sumado a la curva más difícil del juego pueden resultar en una muerte segura.
Oro: 0:23.200 Plata: 0:24.800 Bronce: 0:25.700

Test - Licencia I-A

La Licencia I-A te hará recordar el Gran Turismo original. Con estas pruebas dirás malas palabras, golpearás el controlador en tu cabeza y desparramarás objetos por toda tu habitación. No pretendas superarlas en el primer intento –a menos que te llames Greg "Corredor Veloz" Sewart.

Prueba 1 - Pista Circular 3

Dificultad: 2
Chocando en esta pista te entrenarás en el manejo de poderosos autos de tracción trasera. Obviamente, te despistarás con facilidad en las curvas (y esta pista es una Gran Curva), de modo que tu objetivo será evitar los despistes controlando el acelerador.
El Viper es muy potente, pero evitar que se despiste es otra historia.

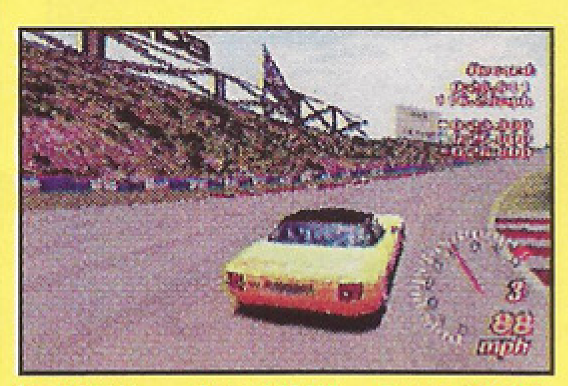


Oro: 0:31.900 Plata: 0:32.500 Bronce: 0:33.700

Prueba 2 - Curvas Super Rápidas 1

Dificultad: 3

La elevación es fundamental en esta prueba. Deberás aprender a manejar la caída de fuerza, ya que deberás determinar el agarre de tu auto en base al resbalamiento de la curva.
El Griffith no es un auto tan potente, pero mantenerlo bajo control es bastante fácil.



Oro: 0:23.900 Plata: 0:25.000 Bronce: 0:26.800

Prueba 3 - Manejo Práctico en Curvas 9

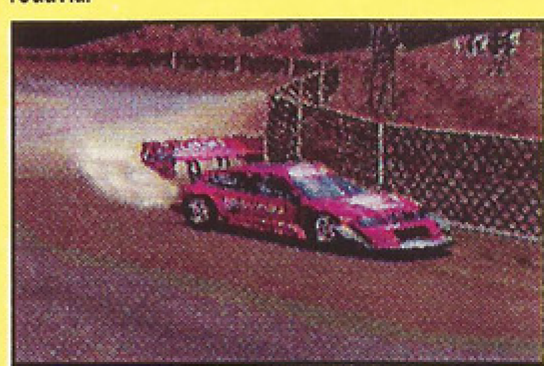
Dificultad: 3
Esta pista no resulta tan complicada hasta que te des cuenta de que los tiempos a alcanzar son muy bajos. Deberás llevar el auto a sus límites y manejar adentro de la pista si aspirás a la plata o el oro.
Usá los frenos anticipadamente para evitar que el NSX se despiste.
Oro: 0:30.000 Plata: 0:31.500 Bronce: 0:32.600

Prueba 4 - Técnicas de Rally 3

Dificultad: 1
Otra prueba de rally fácil, esta vez se trata de una serie de pequeñas curvas. Otra vez te ayudarán las vallas. La única zona de peligro es el ingreso a la curva final. Deberás tomarla más lento que las otras o te estrellarás contra el pavimento.
Las ruedas tienen un agarre extraordinario para un terreno tan fangoso.
Oro: 0:27.800 Plata: 0:29.000 Bronce: 0:31.000

Prueba 5 - Técnicas de Escalamiento

Dificultad: 2
Esta es la pista de rally más complicada, especialmente por la terrible potencia del Escudo. Mantenéte lo más lejos posible de las vallas soltando el acelerador en lugar de pisarlo.
Esta pista es el sueño de un corredor de rally hecho realidad. Somos malditos y no te diremos cómo superarla. Todavía.



Oro: 0:27.000 Plata: 0:29.000 Bronce: 0:31.000

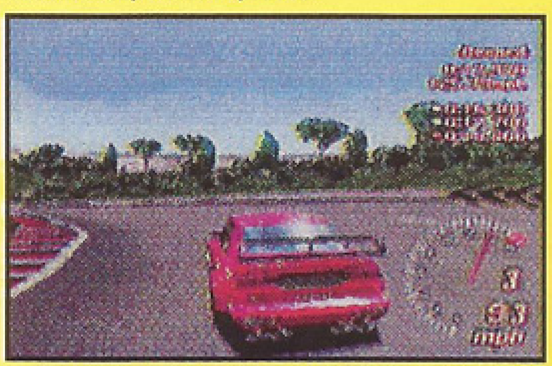
Prueba 6 - Técnicas de Descenso

Dificultad: 1

Dado que se trata de una carrera en declive, te va a costar más que lo normal frenar el Peugeot. Lo más simple es lanzarte y deslizarte por la pista. Esta será tu mejor oportunidad de obtener la medalla de oro, corré lo mejor que puedas y usá tu inteligencia.
El Peugeot es el mago del Pico de Pike, probando que es un buen auto para rally.
Oro: 0:39.600 Plata: 0:41.000 Bronce: 0:43.000

Prueba 7 - Manejo Práctico en Curvas 10

Dificultad: 3
En esta prueba sólo tenés que realizar algunos ajustes para mantener tu auto en la pista. Si te anticipás demasiado al terreno, te tragarás los muros de contención o te despistarás. Conducí de modo minimalista y seguí una línea óptima en las curvas.
Este auto es difícil de manejar, si lo mantenés alejado de los muros superarás la prueba.



Oro: 0:16.300 Plata: 0:17.700 Bronce: 0:18.800

Prueba 8 - Manejo Práctico en Curvas 11

Dificultad: 3
Te enfrentarás a una larga serie de curvas que concluye en el maldito combo chicana/horquilla. Mantené al Jaguar en la pista frenando cautelosamente en la chicana. Pisá el acelerador al ingresar a la horquilla y deslizá potencia hacia la recta final.
El Jaguar es un sueño, es posible pasar esta prueba con algunas fallas.
Oro: 0:22.900 Plata: 0:24.000 Bronce: 0:25.000

Prueba 9 - Manejo Práctico en Curvas 12

Dificultad: 5
Si pasás el tirabuzón con este auto, sos capaz de realizar cualquier hazaña. Esta es la prueba más difícil, y con 663HP a tu disposición, te resultará casi imposible. Te saldrán canas verdes tratando de superarla. Recordá que debés frenar hasta casi detenerte al ingresar a la curva, luego usá el acelerador para crear una caída de fuerza. Mantenéte lejos de la arena para llegar lejos. El GT-ONE tiende a despistarse al entrar en contacto con arena.
Oro: 0:19.900 Plata: 0:21.000 Bronce: 0:22.000

Prueba 10 - Curvas Super Rápidas 2

Dificultad: 4
Afortunadamente, la prueba final I-A no es tan difícil como la anterior, pero requiere mucho esfuerzo y concentración para superarla. Si vas por la cuerda externa en la primera curva, estarás bien preparado para abordar la segunda. Es importante ingresar a la primera curva desde la parte superior de la pista y frenando, luego debés salir de la curva a máxima velocidad.
Si superás la segunda curva ascendente, llegarás a salvo

a la meta.
Oro: 0:17.750 Plata: 0:18.700 Bronce: 0:20.000

Test - Super Licencia

Sólo podrás acceder a la Super Licencia luego de superar todos los tests anteriores. Esta licencia no te da un acceso superior al de la I-A, pero te abre el secreto Evento Generador en el menú Campeonato GT. Completando las siguientes pruebas te convertirás en un gurú del GT.

Prueba 1 - Carretera Tahiti

Dificultad: 2
No deberías tener problemas con un auto de reducida tracción delantera con una decente cantidad de HP. El Mini no tendrá dificultades en la pista si aplicás un freno moderado en las curvas. No es tan difícil lograr la medalla dorada.
El Mini superará esta prueba con bastante facilidad.



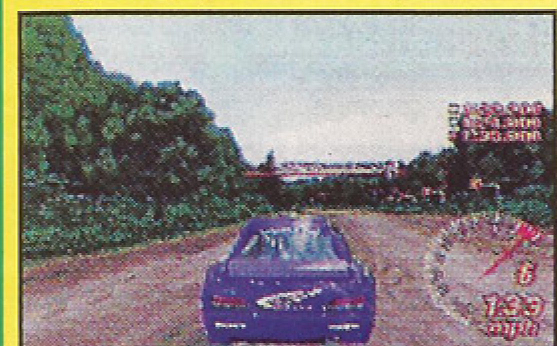
Oro: 1:14.300 Plata: 1:17.000 Bronce: 1:20.000

Prueba 2 - Circuito Completo Seattle

Dificultad: 5
El GT40 es un auto excelente pero corre en una pista muy complicada. Deberás usar todo el ancho de la pista en determinadas áreas. Manejá derecho en las curvas y controlá los frenos en los saltos y topetazos para lograr el mejor tiempo posible.
La tracción trasera del GT40 se domina bastante bien.
Oro: 1:31.100 Plata: 1:34.000 Bronce: 1:40.000

Prueba 3 - Smokey Mountain North

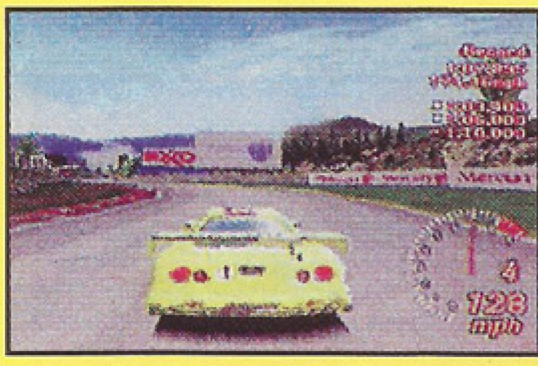
Dificultad: 1
Como las otras pruebas de rally, este circuito es bastante fácil. No ajustes la conducción luego de un salto porque inmediatamente harás un trompo. Si saltás desde un ángulo equivocado, aterrizá primero para recuperar tracción y luego corregí la dirección.
Evitá que tu auto pierda tracción luego de un salto.



Oro: 1:22.200 Plata: 1:24.000 Bronce: 1:30.000

Prueba 4 - Circuito Midfield

Dificultad: 3
No es difícil alcanzar un buen tiempo con el poderoso Nismo GT-R de 700HP y 4WD. Si abordás la primera serie de curvas reteniendo velocidad, no tendrás problemas luego en la sección de alta velocidad.
Este auto lo tiene todo: maniobrabilidad, velocidad y excelente tracción.



Oro: 1:03.400 Plata: 1:06.000 Bronce: 1:10.000

Prueba 5 - Grindelwald

Dificultad: 4
El Lotus no tiene buena maniobrabilidad. El excesivo peso de su parte trasera lo hace difícil de manejar. No hay curvas abruptas, por lo que te conviene retener velocidad en los giros lo más que puedas.
El Lotus no se adapta muy bien a esta pista de chicanas complicadas.
Oro: 1:28.000 Plata: 1:31.000 Bronce: 1:38.000

Prueba 6 - Circuito Rome Completo

Dificultad: 5
El Circuito Rome es la pista más difícil del juego. Por suerte, dispondrás de un auto bastante bueno para correr en ella. Utilizá su maniobrabilidad para tomar las curvas a altas velocidades (no dudes en tomar las curvas regulares a más de 90 mph).
Atravesá esta horquilla reteniendo velocidad.



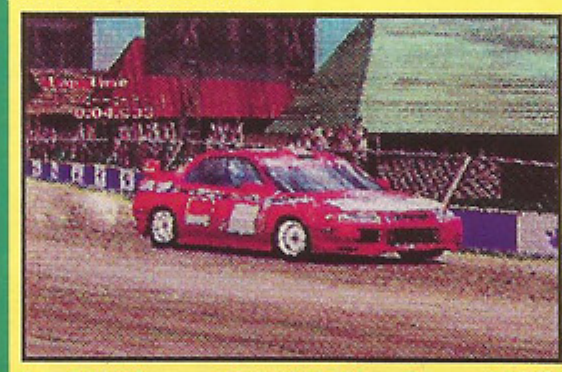
Oro: 1:29.900 Plata: 1:32.500 Bronce: 1:36.000

Prueba 7 - Laguna Seca

Dificultad: 4
No lo vas a creer cuando aparezca el Dodge Viper en esta pista. Es uno de los autos más difíciles de controlar, y si sumás a esto las vueltas de Laguna Seca, estarás ante un verdadero desafío. Ya conocés los surcos de la pista, manejá como tu abuela y no aspires más que al bronce.
Si pensabas que Laguna Seca no iba a aparecer más, te equivocabas...
Oro: 1:13.400 Plata: 1:16.000 Bronce: 1:23.000

Prueba 8 - Laberinto Tahiti

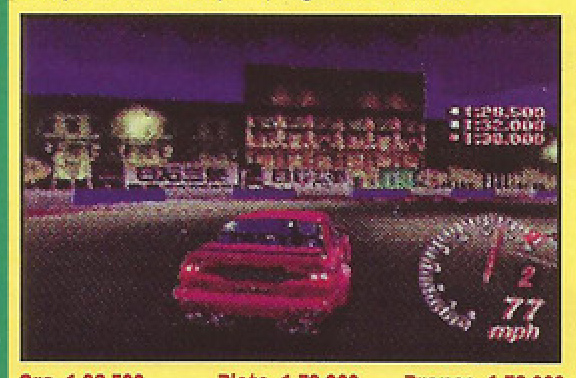
Dificultad: 3
Esta es la última prueba de rally, y a la vez la más difícil. No te despistarás (las vallas te mantendrán adentro), pero deberás estar muy concentrado para no chocar contra los muros a alta velocidad luego de una curva. Para ganar tiempo, tomá las curvas por su lado más corto y deslizate por ellas.
El peligro aquí es tomar las curvas demasiado rápido y chocar contra las vallas.



Oro: 2:04.000 Plata: 2:08.000 Bronce: 2:20.000

Prueba 9 - Rome Nocturna

Dificultad: 4
Esta pista difícil combina la conducción nocturna con curvas ciegas (curvas imposibles de ver). Dispondrás del excelente Alfa-Romeo 4WD para atravesarla. Al final de la pista hay una horquilla complicada que te conviene tomar a baja velocidad (sugerimos hacerlo a menos de 60 mph).
Si superás esta horquilla, llegarás a la meta.



Oro: 1:28.500 Plata: 1:32.000 Bronce: 1:38.000

Prueba 10 - Circuito Apricot Hill

Dificultad: 5
Esta pista endiablada combina combos de curvas de alta velocidad con horquillas ascendentes muy engañosas que te forzarán a despistarte. Con la potencia que tendrás a tu disposición, en ciertos tramos te tentará dejarte llevar por los accidentes del terreno para aterrizar luego.
El Toyota GT-ONE es muy veloz, deberás tener mucho cuidado cuando la pista se angoste.
Oro: 1:08.900 Plata: 1:12.000 Bronce: 1:17.000

Los componentes y el tiempo

Deberás conocer muy bien los componentes para actualizar tus autos con efectividad. Si no sabés lo que agregás a tu auto, ¿cómo mejorarás su rendimiento? Aprendé las funciones de los componentes y sabrás resolver tus problemas. A continuación ofrecemos detalles de las ocho categorías principales de componentes, con sus precios y recomendaciones especiales.

Silenciador
Brinda: +HP - Notarás: +Aceleración, + Alta Velocidad
Cuando busques un aumento de HP económico y efectivo, deberás revisar el sistema de escape. Actualizarlo en orden resulta muy costoso (9.800 créditos en lugar de 5.000), por lo que conviene comprar un buen Silenciador de Carrera desde el comienzo.

Componente	Precio	Rendimiento
Silenciador Deportivo	1.800	*
Control de Estabilidad Activo	3.000	**
Silenciador de Carrera	5.000	*****

Motor

Brinda: +HP – Notarás: +Aceleración, + Alta Velocidad
A la hora de actualizar tu motor todo te resultará caro, y gastarás un montón de dinero por resultados magros. Cuando desees sacar provecho de tus HPs extra, tendrás que decidirte por este componente (especialmente si tenés un motor natural no turbo-cargado).

Componente	Precio	Rendimiento
Chip de rendimiento	2.000	***
Balanceo de motor	16.000	*
Puerto & Pulimento	6.000	*
Calibración & Embolo	8.000	*

Puesta a punto	Precio	Rendimiento
Primera Etapa	5.000	***
Segunda Etapa	13.500	*
Tercera Etapa	75.000	*

Ruedas

Notarás: +Maniobrabilidad, ++Capacidad de giro
La tracción es fundamental en GT2, ya que siempre necesitarás más de la que disponés. Es costoso mantener equipos de neumáticos para tus mejores autos, aunque los más caros no se desgastan.

Componente	Precio	Rendimiento
Neumáticos deportivos	7.000	**
Neumáticos de carrera duros	11.000	**
Neumáticos de carrera medios	13.000	**
Neumáticos de carrera blandos	15.500	*****
Neumát. de carrera Super-blandos	18.000	**
Neumáticos todo-terreno	8.000	**
Neumáticos Simulation	2.000	*

Tren de conducción

Notarás: + Aceleración, +Flexibilidad
Si sos un auténtico "pibe tuerca", esta es tu sección. La compra de Transmisión de Carrera te brinda el mejor sistema para torcimientos, ya que con este sistema podrás cambiar los promedios de todos los mecanismos individuales en el tablero. También te permite ajustar la tracción trasera (recordá que los promedios más elevados harán que tus ruedas giren más rápido y viceversa).

Componente	Precio	Rendimiento
Palanca de impulsión carbónica	3.500	*

Transmisión	Precio	Rendimiento
Deportiva	6.000	**
Semi-Carrera	6.000	***
Carrera completa	11.000	*****

Volante	Precio	Rendimiento
Deportivo	500	*
Semi-Carrera	700	*
Carrera completo	1.200	**

Embrague	Precio	Rendimiento
HD de Placa Simple	2.000	*
Placa Doble	3.000	*
Placa Triple	5.000	**

Profesionales	Precio	Rendimiento
Deslizamiento de 2 vías	5.000	**
Deslizamiento de 1.5 vías	5.000	**
Deslizamiento de 1 vía	5.000	**
Personalización completa	7.000	***

Frenos

Notarás: + Freno, Facilidad de giro
Para quienes manejan de manera realista (aplicando los frenos con anticipación a las curvas), los deportivos son la mejor opción. El Controlador es ideal para evitar despistes, ya que te permite equilibrar al auto entre las presiones de los frenos delantero y trasero.

Componente	Precio	Rendimiento
Frenos deportivos	5.000	****
Controlador de balance	11.000	*****

Peso

Brinda: - Peso – Notarás: Mejora de rendimiento general
La Reducción de peso es fundamental para aumentar la potencia y aceleración del auto sin agregar HP (ver Armado de la Clase al comienzo de esta guía). El resto de los componentes es bastante caro y sólo deberías aplicarlos a tus superautos de alta definición.

Componente	Precio	Rendimiento
Modificación de Carrera	85.000	**
Sistema de Control de Derrape	8.000	**
Control de Estabilidad Activa	50.000	**
Controlador TCS	50.000	**

Reducción de Peso	Precio	Rendimiento
Primera Etapa	1.500	*****
Segunda Etapa	6.000	*****
Tercera Etapa	25.000	***

Turbo

Brinda: + HP – Notarás: ++ Super Aceleración
Si tenés un auto cargado con turbo, esta es la sección en la que podés ganar un montón de HPs. No creas que lo lograrás comprando simplemente el Equipo Turbo 4. El resto de tu auto deberá ser balanceado, o el turbo no funcionará en todo su potencial. Cada turbo tiene su banda de potencia; algunos funcionan a todo su potencial a bajo RPM y otros a alto RPM.

Componente	Precio	Rendimiento
Refrigerador interno deportivo	2.000	***
Refrigerador interno de carrera	3.500	****

Equipos Turbo	Precio	Rendimiento
Primera Etapa	5.000	***
Segunda Etapa	14.500	***
Tercera Etapa	45.000	****
Cuarta Etapa	74.000	*****

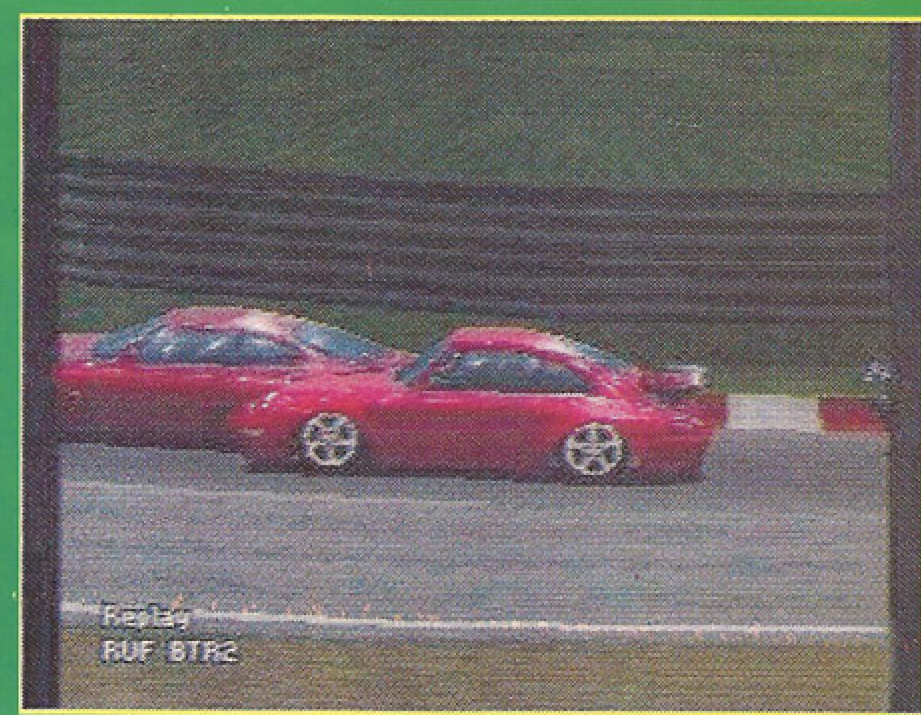
Suspensión

Notarás: ++ Maniobrabilidad, ++ Capacidad de giro
Si te parece innecesario ajustar la fuerza de humectación y la altura de conducción pensálo nuevamente. Los desvalorizados componentes de suspensión pueden mejorar increíblemente tu auto de carrera. La Personalización completa es muy cara, pero vale la pena invertir en ella.

Componente	Precio	Rendimiento
Equipo deportivo	3.500	**
Semi-Carrera	8.000	**
Personalización completa	20.000	*****

FIN



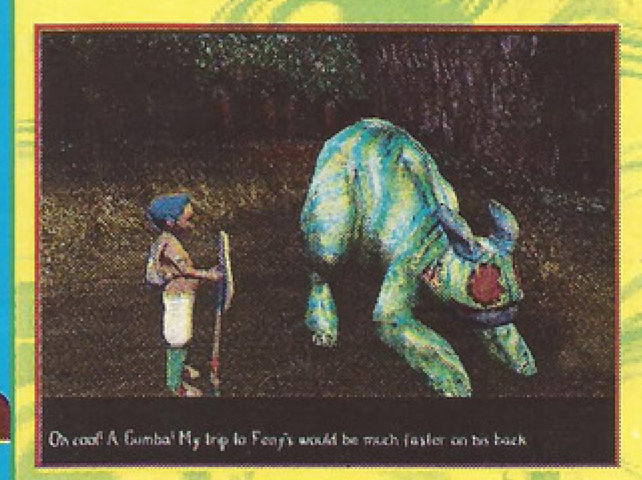


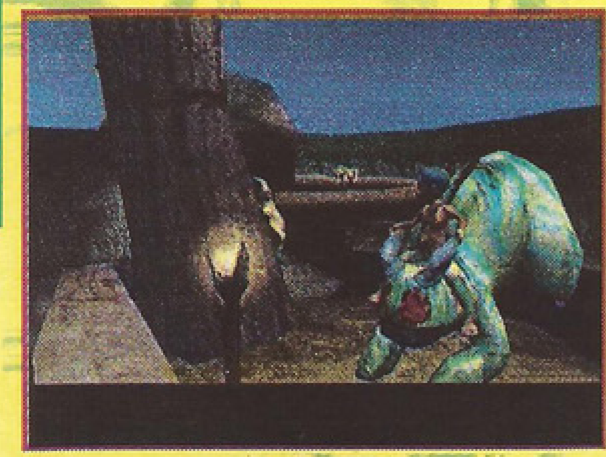
Aventura | 1 Jugador

QUARK

Quantic Dream, la productora francesa, era desconocida en la industria del juego hasta que se anunció que David Bowie colaboraría en la música de Omikron, su último título de PC

Omikron era una oscura aventura, y sorprende que QUARK, el siguiente proyecto de Quantic Dream, sea un juego de acción-aventura con un marcado estilo inspirado en la historieta. Quark es un juego de aventura arcade 3D de tiempo-real para PlayStation2, Dreamcast y PC. Se desarrolla en dos universos paralelos: un mundo medieval lleno de milagros y fantasía, y una época contemporánea realista. David Cage, productor de Quantic Dream, nos explica: "Nos basamos en la idea de que existe una enorme cantidad de mundos paralelos en los cuales la vida cobra diferentes formas. Sólo algunas criaturas, llamadas los Viajeros, conocen las otras dimensiones y son capaces de trasladarse de una a otra".



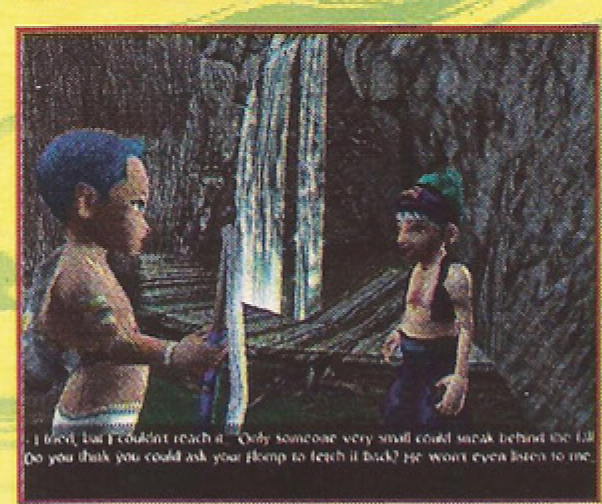


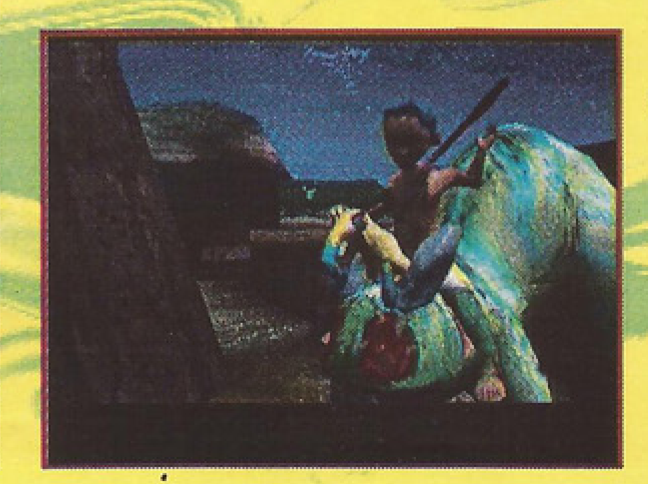
Waki y Una son los niños perdidos de dos Viajeros. Para salvar sus vidas, los padres los abandonaron en otras dimensiones. Waki se crió entre los Quarks, seres diminutos que viven en el Valle Opal. Fenji, su viejo maestro, le enseñó los movimientos básicos de lucha y algunos pases de magia. La vida es armónica en el Valle Opal. Pero en las fronteras del imperio, lejos de los palacios de los viejos dioses, se advierte la presencia de una amenaza mortal –una fuerza extraña avanza sobre el valle, arrasando con todo en su camino. Si no se hace algo pronto al respecto, todo el universo desaparecerá.

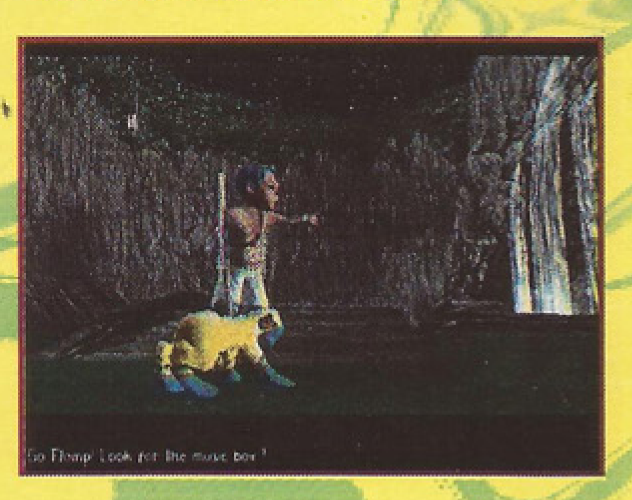
Una, el otro personaje principal del juego, es una chica linda y moderna que vive actualmente en Londres. Fue abandonada en su niñez, y creció en un sórdido orfanato de los suburbios londinenses. La historia comienza cuando un agujero negro se abre en el cielo amenazando con tragarse la Tierra.

Waki y Una deberán descubrir el misterio de su origen y la extraña historia de su raza. Su búsqueda los conducirá a vivencias que jamás han imaginado. Encontrarán terribles criaturas y dioses olvidados. Deberán ir a las puertas del antimundo para descubrir por qué todos los universos están desapareciendo en el vacío. Su enemigo es Sir John B. Konrad, un antiguo Viajero que pergeñó un plan maquiavélico para transformarse en el único dios de todos los universos. Con sus ejércitos de Krolls, criaturas diabólicas de otra dimensión, ha jurado eliminar a los últimos Viajeros: Waki y Una.

Tres animales con talentos específicos ayudarán a los dos héroes en sus travesías. Vos controlarás a cualquiera de estos animales ejecutando acciones específicas. Estos animales pueden esconder otras valiosas capacidades. El juego se desarrolla en dos mundos a la vez –Quark y el Londres actual. Waki y







Una no se conocen y sólo se hablaron en sueños. En lugar de tener a un personaje saltando de universo en universo, manejarás a cada personaje por separado –para alcanzar sus metas particulares, deberás detener a Konrad. Además de jugar con Waki y Una, controlarás los tres animales. Cada personaje tiene animales especiales que los ayudan –Una tiene un canario, un perro y un mono; los animales de Waki son extraños aliens oriundos de Quark.

El tema de los mundos paralelos se ha utilizado bastante en el mundo de los videogames. Shadowman y Soul Reaver son ejemplos del uso que se le ha dado al concepto. En Quark, podrás encarnar a Waki o Una en cualquier momento. Si alguno de los personajes se estanca en su mundo, la solución la podrás hallar en otro mundo. También podrás controlar el animal que desees. David Cage dice: "Quark usará mundos paralelos en una concepción innovadora. Los mundos paralelos son el centro de la acción; conducen la historia y los personajes. Quark será el primer juego en el que los mundos paralelos son lo principal. No creo que otro juego haya usado el concepto de mundos paralelos en el sentido que le damos nosotros".

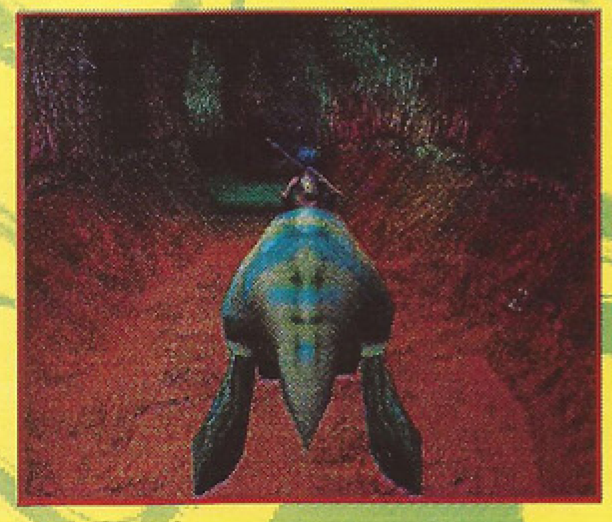
Quark se focaliza en la historia. Cage explica: "La historia es lo más relevante en todos nuestros productos. No se puede hacer una buena película sin una buena historia. Esta es nuestra visión de los juegos. Todas las consolas de última generación apuntan a extender su púbico, y la única manera de lograrlo es dándole un contenido real: que la historia, la actuación, la tecnología, y por supuesto, el juego en sí, sean de excelente nivel. Una buena historia es una historia que no le exige esfuerzos especiales al jugador, y a la vez conserva su atención brindándole pistas de lo que puede suceder después. Con Quark hemos alcanzado esta meta. Al mismo tiempo, ofrecemos partes de acción donde el jugador deberá luchar o montar un animal".

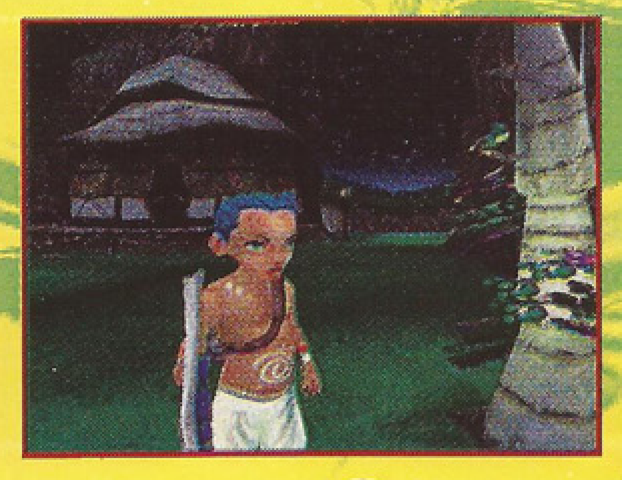
El sistema de combate de Quark es más de estilo arcade que RPG (juego de roles). Cage confiesa lo siguiente al respecto: "Personalmente no me gustan los sistemas de combates basados en turnos, suelen cortar el ritmo de la historia. Nuestro abordaje es más del tipo ´destruilo', espectacular y fácil de jugar. Una parte del equipo se ha dedicado especialmente a este aspecto del juego. Aprendimos mucho de nuestra experiencia con Omikron".

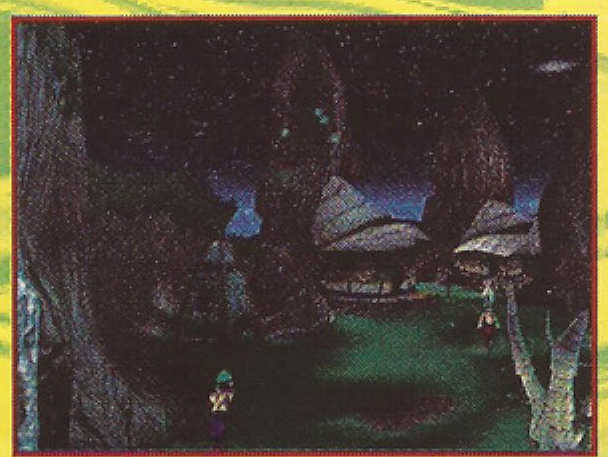
De hecho, la historia es muy diferente a la de Omikron. ¿En qué se inspiraron? ¿Quién los influyó para realizar un cambio tan radical? "El guión de Quark lo escribimos en un bar de Time Square, donde le hice la propuesta a David Bowie para Omikron. Estuve un día sentado en mi mesa, mirando por la ventana. Siempre es difícil determinar de dónde viene la inspiración. La novela Talismán de Stephen King es probablemente una (aunque ya pasaron diez años desde que la leí), algunos libros de Clive Barker también, y por su enfoque mágico del mundo real, la película Dark Crystal, y probablemente otras películas. Tardé tres años en decubrir en qué me basé para escribir Omikron... Dénme otros tres años para resolvar esta cuestión".

Quark está en tratativas con varios editores. La elección de la plataforma será fácil. Todas las herramientas de desarrollo son independientes de la plataforma, de modo que no afectará al proceso de produccción. Cualquiera sea la plataforma final, Quantic Dream usará toda la capacidad de su hardware.









Acción Aventura | 1 Jugador

SPIDERMAN

Nuevamente hace su aparición en los videojuegos el clásico hombre araña, con un nuevo estilo y libertad de movimientos. Los gráficos también están bonitos.

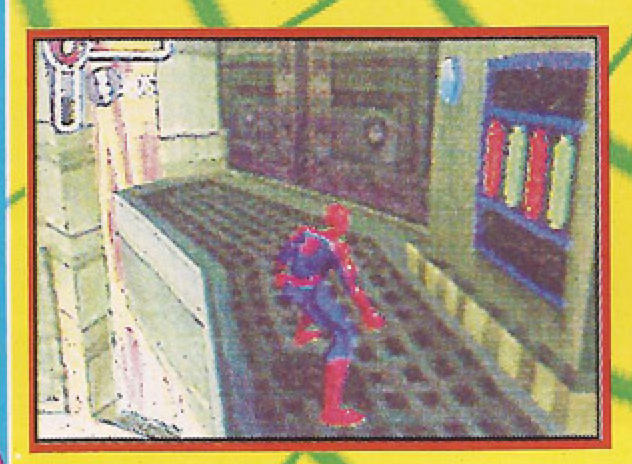
El héroe de Marvel, ya fue tema de muchos videogames hasta hoy, pero ninguna versión te hará sentir que estás en el papel del hombre araña como esta. Ahora los seguidores de Peter Parker podrán sentirse como en su casa, ya que hasta la voz de los personajes es la misma de los dibujos animados. Esto se debe a que el mismo que hace la voz en la TV, es quien trabajó en este videogame para traducir las voces.

Como es de costumbre, la historia se desarrolla en Nueva York, en donde podrás usar y abusar de las telarañas, colgarte de un lado a otro a través de gran cantidad de edificios y rascacielos de Manhattan.

Los controles están facilitados y los escenarios son en 3-D.

La visión es en tercera persona, pero a veces lamentablemente la cámara no te acompaña en los movimientos.

La acción se desarrolla en 8 niveles que varían de dificultad.





PERSONAJES

CARNAGE

Nombre verdadero: Cletus Kasady
Origen: Cletus Kasady estaba preso y su compañero de celda era justo Eddie Brock, (Venom). Cuando Eddie vino a rescatarlo, dejó un hijo que se mezcló con Cletus. Juntos forman Carnage, el peor enemigo del Hombre Araña.

RHINO

Nombre verdadero: desconocido
Origen: Rhino era un pequeño malviviente que entró en un experimento para crear superbillanos. Después de recibir radiaciones y tratamientos químicos para aumentar sus habilidades físicas, fué puesto en una vestimenta fortificada, y con un cuerno en la cabeza.

DR. OCTOPUS

Nombre verdadero: Otto Octavius
Origen: era un brillante científico nuclear, hasta que fué herido en la explosión de un laboratorio. Eso provocó que los brazos mecánicos que estaba probando se fundieran a el. Además la explosión le dió la habilidad de controlar los brazos mecánicos como si hubieran sido siempre de el. Con la combinación de su inteligencia y el poder de sus brazos puede ser muy peligroso.



SCORPION

Nombre verdadero: Mac Donald "Max" Gargan
Origen: fué voluntario en un experimento financiado por J. Jonah Jameson, para reproducir el accidente que transformó a Peter Parquer en Hombre araña. Pero el experimento dañó su cerebro y lo transformó en un delincuente, sediento de poder que no escucha la opiñón de nadie.

VENOM

Nombre verdadero: Eddie Brock
Origen: durante las guerras secretas, el Hombre araña encontró un uniforme negro y comenzó a usarlo. Pero el uniforme negro en realidad era un alienígena que quería controlar sus acciones. Cuando Peter Parker estaba tratando desesperadamente de librarse de ese alienígena, él saltó en Eddie Brock, un tiro al aire que creía que el Hombre araña ya no existía. Así nació uno de los más temido enemigos de nuestro héroe.

MYSTERIO

Nombre verdadero: Quentin Beck
Origen: Beck, era un doble de Hollywood, cuando cambió para el area de efectos especiales en TV y cine. Con las primeras apariciones del Hombre araña en TV, el quiso imitar los poderes de Parker e incriminarlo de una serie de crimenes. En el intento de quedar famoso, Beck creó su propio personaje y aprovechando sus conocimientos en FX se fabrico su propia tela. Pero Parker frustró sus planes y Beck a partir de ahi se dedicó al crimen.

TRUQUILLOS

Para derrotar a Scorpion, hacé que deje de prestarle atención a J. J., tirándole muebles de su oficina, y salí corriendo.

Para vencer al Dr. Octopus pegale a los interruptores de fuerza con tu tela. Cuando los cuatro estén unidos el Dr. recibirá un buena descarga eléctrica.

Econimizá tela, tirándoles un poco nada más, y luego dales piñas para que tengan.



ACTUA SOCCER 3 — PC

Equipos extras: SHAME Doncaster Rovers SINK OR SWIM Ledbury FC SIR MATT Busby Babes SPIT N SPIN Actua Soccer Web TEA TOTAL Arsenal 70-90 TFF HOBBY Boat Racers TFF TEAMS Joke teams TOP HATS Big head mode VALLEY BOYS Chalton Stars WIDE BOYS Gremlin Staff 1 WRIGHT BUY West Ham Stars YES PLEASE Top 50 Babes 1

TOY STORY 2 — Game Boy

Passwords de Escenas

En el menú principal, obtené acceso a la opción Password. En la pantalla Password, ingresá las siguientes letras para la formación cuadrada del password:

Escena 2: PBPP
Escena 3: BJWJ
Escena 4: PJBW
Bonus 5, Escena 6: WBPP
Bonus 7, Escena 8: JBPJ
Escena 9: JJWW
Escena 10: PBWJ
Escena 11: BPWW

CENTIPEDE —  Dreamcast

Seleccionar nivel y vidas extra

Durante el juego presioná y sostené simultáneamente L, R, A, B, X, Y y girá el control analógico. Si ingresás el código correctamente aparecerá un mensaje en la parte superior de la pantalla indicando "Todos los niveles" y "Ganá una vida". Presioná Inicio para elegir un nivel.

PC — AFTERBURNER

Pulsa la frase "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" para acceder a los cheat codes < = Retrocede un nivel > = Avanza un nivel G = Mas Misiles. T = Te quita Misiles. N = Vida extra.

Neo Geo Pocket — THE MATCH OF THE MILLENIUM: SNK VS. CAPCOM

Cambiar Color de Ropa

En la pantalla Character Select, seleccioná personaje, luego presioná y sostené A. Así le cambiás el color al traje de tu personaje.

DISNEYS TARZAN —  Nintendo 64

Selección de nivel

En el menú principal presioná Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo. Seleccioná "Pantallas de personaje" y presioná Abajo –aparecerá la opción Trucos. Elegí Trucos y luego un nivel.

AEROWINGS —  Dreamcast

Modo Trucos

En la pantalla Presionar Inicio presioná y sostené simultáneamente L, R, luego presioná Inicio. Si ingresás el código correctamente, escucharás una voz que dirá "Okay, good". Podrás acceder a todas las naves y misiones de exhibición.

AGILE WARRIOR FIIX — PC

Durante el juego, hacé pausa con ESC. En la línea de password, cambiá al modo testing aid pulsando 'C' y podremos teclear los códigos siguientes:

13593, fuel y armadura
14214, invencible
17357, todas las misiones disponibles
25245, armamento al máximo
33124, completar todas las misiones

Nintendo 64 — TONY HAUKS PRO SKATER

Selección de nivel, Menos caída y mucho más

En el menú principal elegí Sesión Simple. Iniciá un juego normal, luego hacé una pausa e ingresá cualquiera de los siguientes códigos para activar los trucos correspondientes. Si ingresás el código correctamente la pantalla temblará.

Agregar Puntos de Reinicio
Presioná y sostené L, luego presioná C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.

Conseguir todas las cintas
Presioná y sostené L, luego presioná C-derecha, Izquierda, Arriba, C-arriba, C-abajo, Derecha, Abajo, Arriba.

Movimiento rápido
Presioná y sostené L, luego presioná Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

Trucos rápidos
Presioná y sostené L, luego presioná C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.

Menos caída
Presioná y sostené L, luego presioná C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.

Seleccionar nivel
Ingresá el código de Conseguir todas las cintas, luego elegí Carrera Final. Elegí Seleccionar Nivel y seleccioná un nivel.

Multiplicador de puntos
Presioná y sostené L, luego presioná Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda.

Movimiento lento
Presioná y sostené L, luego presioná Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.

PC — AFTERLIFE

Para ganar 10 millones, teclear $@!. Podrás usarlos hasta cinco veces consecutivas. Con SAMNMAX obtendrás el secreto.

Neo Geo Pocket — SONIC THE HEDGEHOG: POCKET ADVENTURE

Spin Dash más Rápido

Presioná y sostené Analog Down y presioná el botón A repetidamente hasta que no oigás más ruidos "power-up". Soltá Analog Down para lograr un Dash todavía más rápido.

Lucha

1 a 4 Jugadores



los combates se desarrollan por equipos de 2 luchadores, pudiendo cambiar en cualquier momento del combate por uno ó por otro -a diferencia de la versión PlayStation, donde sólo podíamos jugar con 1 y el otro únicamente se limitaba a ayudarnos en los combos, respetando al 100% el arcade original. Aparte de nuestra pareja de luchadores también podremos elegir un tercer personaje, llamado "Partner" -personaje invitado- entre más de 20, el cual nos ayudará en los momentos más críticos del combate.

Por fin llega la última entrega de los cross over entre Street Fighter y otros personajes del universo Marvel, pero en esta ocasión Capcom no se ha limitado a trabajar con sólo los protagonistas de Street Fighter, si no que ha ampliado la plantilla a todo su repertorio de personajes, Sir Arthur, Strider, Megaman, Lu ó el Capitán Comando se unirán a los ya clasicos Street Fighters Ryu, Chun-Li y Zanglef por defender los colores de la compañía Japonesa.

En el otro lado encontramos a los superheroes del universo Marvel, básicamente personajes que ya hemos visto en otros juegos de Capcom como Spider-Man, el Capitán América, Wolverine, Gambito o el Juggernaut más las nuevas incorporaciones de Venom y Onslaught, el enemigo final.

Pero el juego incorpora más novedades a parte de reunir a casi todos los personajes de ambos equipos, la más llamativa es que





GRAFICOS

El juego es una conversión de la recreativa del mismo nombre, y se puede decir que esta conversión ha sido 100% idéntica a la versión arcade, tanto en colorido, como en numero de personajes como escenarios y demás. Los personajes se mueven rápido, no aparecen slowdowns ni cuando hay 4 personajes repartiendo estopa en pantalla y a pesar de que el tamaño de éstos puede ser considerablemente variable de unos a otros -por ejemplo, de megaman a Onslaught-. Los escenarios tienen varias animaciones de fondo y son simpáticos, pero personalmente no nos han terminado de convencer, comparándolos con los de por ejemplo, Marvel Superheroes.

SONIDO Y FXS

La música es buena, la típica en esta clase de juegos, que se acelera a medida la barra de energía de los luchadores se reduce, de tendencia optimista, pero realmente muestra indiferencia ante la banda sonora, ya que el protagonismo lo acaparan los FX, con todo el speech que los personajes muestran, tanto en los diálogos de antes del combate, como en los ataques, combos y fases que sueltan en medio del combate para intimidar al rival, contribuyendo a que parezca una pelea típica de un comic book. Un gran trabajo en este tema.



JUGABILIDAD

Se han respetado los modos de juego y la forma del arcade y se han añadido los nuevos modos que una conversión doméstica requiere -modo versus y training- además de una pequeña sorpresa denominada Cross Fever, que es en realidad un modo para 4 jugadores donde cada uno controla a 1 luchador dentro de un equipo de 2. Respecto al numero total de personajes que veremos desfilar por nuestras Dreamcast, el total es bastante grande, 17 personajes seleccionables -Chun Li, Ryu, Zangief, Morrigan, Capitan Comando, Megaman X, Strider, Spiderman, Jin, Capitan América, Venom, Hulk, Gambito, War Machine y Wolverine, un enemigo final y 20 helpers entre los que se encuentran Jubilo, Cíclope, Colossus, Tormenta -X Men- Thor, Juggernaut -Marvel-, Sir Arthur -Ghouls and Ghosts-, el soldado de Forgotten Worlds ó Devilot. Mención especial para el enemigo final, al que deberemos derrotar 2 veces, de un tamaño considerable -varias pantallas de alto-.

CONCLUSION

Un auténtico beat'em up (juego de lucha), conversión 100% idéntica al arcade en todos sus aspectos, reflejándose esto de forma muy notable en el apartado gráfico y en la jugabilidad, siendo además un beat'em innovador, con el modo tag team 2 vs 2 para los combates.

Si te gustan los games de lucha, te recomendamos este.



RPG | 1 Jugador

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Cuentan en las tenebrosas tierras de Norgoth mil y un relatos del paladín del mal que fuera conocido como Raziel, lugarteniente de los ejércitos de la oscuridad, de su amo Kain, señor supremo de los no muertos.

Muchas leyendas hablan de como Raziel, siendo todavía un bravo héroe, fue escogido personalmente por el gran nigromante y éste le otorgó el privilegio de beber de su sangre, pasando a ser un vampiro inmortal. Raziel estaba en deuda con Kain, y siglo tras siglo fue demostrando a su señor que era digno de tal recompensa. Nos llegan gestas de como Raziel defendió con su vida la de su señor en la emboscada que el Imperio tendió al nigromante, al norte de los bosques de Norgoth durante la cuarta era, o cómo nuestro oscuro héroe conquistó el templo de Hendorf al mando de una unidad de 3 jóvenes vampiros, derrotando a dos poderosos sacerdotes. Raziel era el más ferviente siervo de su señor. Pero una noche, Raziel experimentó una extraña sensación, y cayó inconsciente, al despertar se encontraba mucho más poderoso e incluso dos alas habían aparecido en su demoníaca espalda. Había evolucionado a un nuevo estado vampírico. Ni bien se conscientizó de este hecho, Raziel se presentó a su señor y puso a su servicio sus nuevos poderes.

Un asombrado Kain reaccionó de forma imprevisible. De un golpe arrancó las alas a Raziel y lo dejó inconsciente, llevándolo después al pozo de las almas, lugar donde se ejecuta a los más depravados traidores, donde Raziel sería sacrificado por considerarlo Kain una amenaza para su reinado. Nuestro héroe fue lanzado al pozo por los que antes eran sus hermanos de sangre, y ardió. Ardió durante días, noches, meses, años...hasta que su cuerpo inmortal quedó reducido a cenizas. Pero un ser superior, conociendo la nobleza de Raziel, rescató su alma y le otorgó la oportunidad de vengarse de quien antes había sido su mentor y maestro. Ahora, Raziel, convertido en el devorador de almas, debe clamar venganza por la humillante traición de su antiguo amo, al tiempo que logra recuperar su cuerpo material. Un nuevo épico relato sobre Raziel no ha hecho más que comenzar.....

GRAFICOS

A estas alturas no será algo que no conozcas que este Soul Reaver para Dreamcast es una conversión de las anteriores versiones del juego, PlayStation y PC, pero trasladado a los 128 bits de SEGA. El juego es muy similar en cuanto a desarrollo a la también saga de Eidos protagonizada por el cánon de belleza femenina Lara Croft. Sus similitudes radican en el motor del juego, muy similar en ambos y en la fecha de aparición para Dreamcast, pues Soul Reaver y la cuarta entrega de Tomb Raider salieron el mismo mes para la consola azul. Así que los que no conzcan todavía las míticas peripecias de nuestro amigo Raziel, podrán hacerce una idea jugando a Tomb Raider. Eso sí, la ambientación es bien distinta, aunque se siga una línea de civilizaciones antiguas en ambos casos, en Soul Reaver es mucho más tétrica y tenebrosa que en el juego de la señorita Croft. Dejando las comparaciones a un lado, la segunda entrega de la saga de Legacy of Kain nos traerá una aventura vampírica extraordinariamente ambientada, gracias a unos diseños tanto para personajes, escenarios y demás detalles, totalmente por encima de la media. Además las pocas escenas de FMV son para hacer reverencias ante el equipo de Crystal Dinamics. Pero si hay algo no positivo que podemos aplacar a este apartado, son las pocas novedades que encontramos entre las dos versiones anteriores y esta para Dreamcast, a pesar del tiempo que ha habido entre ellas.

MUSICA

Música épica, con toque tenebroso, como todo el juego, para adornar la épica gesta de nuestro héroe. Bastante buenas, aunque no llegan a ser las de Final Fantasy VII.

EFECTOS FX.

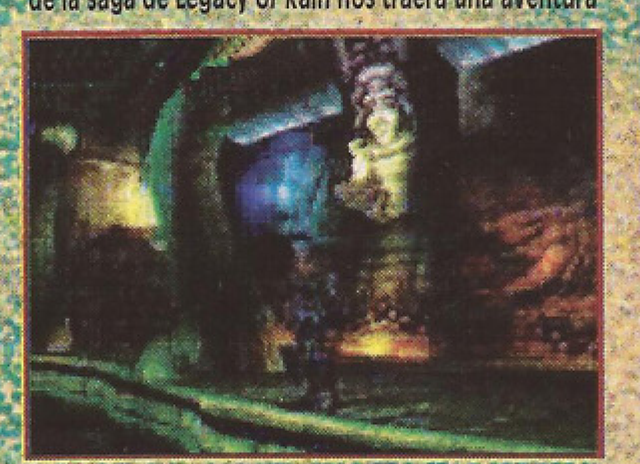
Incluye los efectos característicos de los juegos de aventuras, como saltos, golpes, pasos y demás, añadiendo el speech, totalmente en castellano, que está presente en la intro y durante todo el juego personalizado en la voz de ese ser superior que ayuda a Raziel.

JUGABILIDAD

Hacete a la idea de que el control de Raziel es prácticamente igual al de Lara Croft, -salvando las curvas- y asumiendo que nuestro héroe es un vampírico engendro que todavía conserva algunas de sus habilidades, como volar ó devorar almas para ganar energía. El catálogo de armamento disponible también es variable, teniendo al principio nuestras propias manos para defendernos, iremos subiendo en la escala hasta hacernos con la segadora de almas, la demoníaca espada de Kain, que absorbe el alma de quien es herido por ella, y que caerá en nuestro poder tras vencer a nuestro antiguo señor en el primer encuentro de los dos que tendremos con él. Los enemigos también son variados, y no nos cansaremos de ellos, aunque puede que ver a tanto engendro descerebrado caer bajo el yugo devastador de nuestra espada nos quite un poco de mérito, circunstancia que recuperaremos al vencer a los 4 lugartenientes de Kain, antiguos hermanos de Raziel, que lo cierto es que son duros, y necesitaremos de algún continue para hacerlos pelota.

CONCLUSIÓN

Un auténtico juegazo, un juego de contrastado éxito en sus versiones para PC y PlayStation y que ahora llegó, con unos meses de demora, a Dreamcast. Y aunque este retraso no se haya transformado en ninguna mejora más espectacular, la evolución a los 128 bits se deja notar en la parte gráfica. Te lo recomendamos.

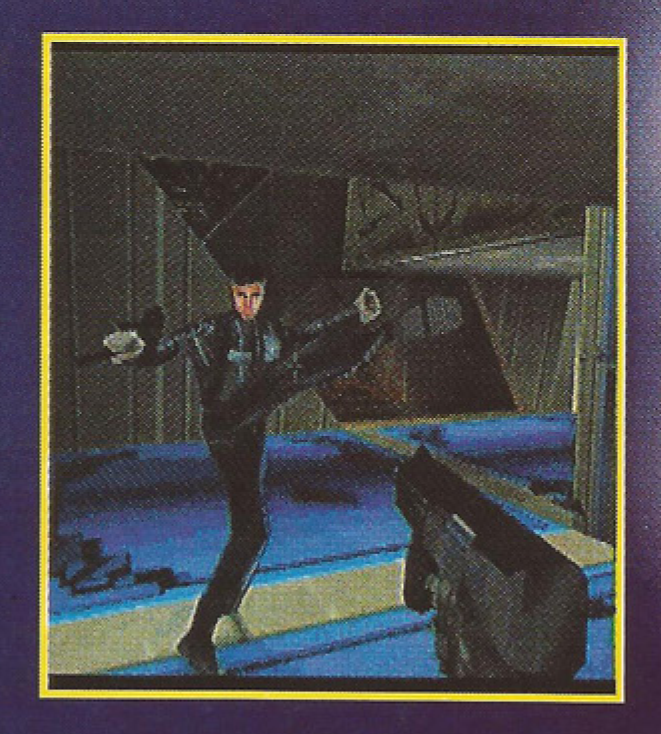




Acción / Aventura

1 Jugador

PERFECT DARK



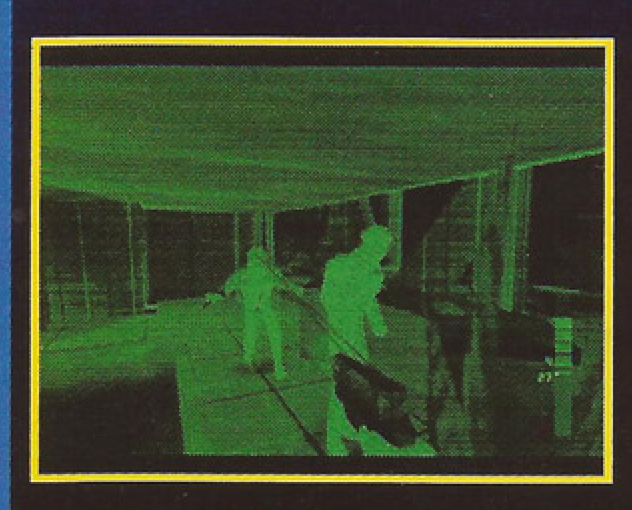
Desde la aparición del hombre, nuestro planeta ha estado vigilado. Las razones de este interés varían de una raza a otra: algunas sólo desean observar hasta que la humanidad haya evolucionado lo bastante como para presentarse sin provocar el pánico general, mientras que los motivos de otras razas son considerablemente menos benignos.

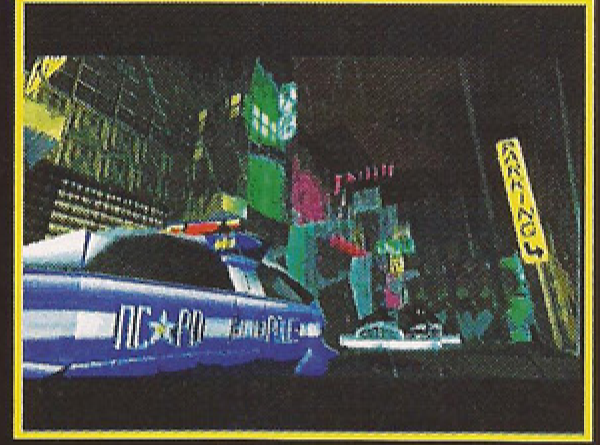
No todos los humanos ignoran la existencia de observadores en el espacio exterior y entre nosotros. Daniel Carrington, presidente del elitista Instituto Carrington, sospecha que los rápidos avances tecnológicos del Cuartel General de dataDyne son el resultado de un primer contacto de turbias intenciones en las que parecen estar implicadas altas esferas del gobierno.

Independientemente de que sus sospechas estén o no justificadas, no hay duda de que los acontecimientos se están precipitando hacia un punto crítico. La gente está siendo abducida y los animales mutilados. Alguien ahí arriba desea desesperadamente algo que cree que tenemos y Carrington sospecha que este grandioso plan va más allá de los recientes incidentes superficiales. Utilizando todos los medios disponibles, el Instituto ha decidido descubrir antes de que sea demasiado tarde qué es lo que está ocurriendo realmente. Recientemente ha recibido su primera misión real dentro de la conspiración: los mensajes urgentes de un tal Dr. Caroll, emplazado en lo más profundo de las operaciones de dataDyne, que solicitan su evacuación de la compañía antes de que se cumplan las supuestas amenazas contra su vida.

La recién reclutada Agente Joanna Dark recibió el nombre en clave de Perfect Dark por sus extraordinarios logros en el entrentamiento. Y su primera misión real no podía ser más importante: infiltrarse en el rascacielos de dataDyne, localizar al Dr. Caroll y llevarlo sano y salvo al Instituto, sin ser descubiertos. Ante los misteriosos acontecimientos que se suceden rápidamente en dataDyne, cualquier información que posea el Dr. Caroll podría ser decisiva para el destino de la raza humana."

Así es como Nintendo ha presentado a este genial "Perfect Dark" en un video que ha enviado, muy generosamente, a todos los socios registrados del Club Nintendo. En él aparecen diversas secuencias del juego y se presentan los principales modos que componen este mega-cartucho de 256 megas protagonizado por Dark, Joanna Dark. La heroína de uno de los juegos más esperados para la 64 bits de Nintendo que ha conseguido hacer temblar el trono de la mismísima Lara Croft como reina de los video-juegos. Al margen de ello, éste es un título nacido en el seno de la compañía que ha dado a luz algunos de los proyectos más ambiciosos de la historia de las consolas. "Donkey Kong Country"







para SNES y "GoldenEye" para N64 son solamente dos muestras del buen hacer de los de Rare, grupo de programación que desde que se convirtieron en los protegidos de Nintendo no han parado de crear obras maestras, una tras otra.

Pero haber creado los juegos más avanzados técnicamente presenta un problema: el producto a superar es el suyo propio. Y con ese propósito nació este "Perfect Dark": intentar desbancar al aplaudido-por-la-crítica-y-por-los-usuarios "GoldenEye". Aquél es una maravilla ya consagrada, que supo reinventar un género que se movía entre "Quake" y "Duke Nukem", y proponer cambios que se limitaban a algo más que introducir nuevas armas o escenarios rocambolescos. El juego que superara a un producto tan bien acabado tendría que aportar algo que fuera auténticamente novedoso. Que presentara cosas que no se hubieran visto hasta entonces, pero conservando siempre esa capacidad de entretener que han de tener los números uno.

"Perfect Dark" no es un juego nuevo, por lo menos no en toda la extensión de la palabra. No es nuevo el motor gráfico, pues es casi el mismo que el de "GoldenEye", si exceptuamos el aumento de la resolución de pantalla. Tampoco lo es el sistema de juego, es decir, lo que se debe hacer es ir cumpliendo los objetivos que, misión a misión, se van proponiendo. Entonces, si ya tenemos el juego de 007, ¿porqué comprarnos éste? Si, como dicen, el diablo está en los detalles, este título debe ser considerado como el mismísimo Señor de las Tinieblas. Los sistemas de entrenamiento (galería de tiro, simulación holográfica de combates, desafíos, etc...), los modos multi-jugador (cooperativo, contra-operativo, por equipos, con bots, etc...), en definitiva, un montón de nuevos alicientes que, combinados con los que ya ofrecía "GoldenEye" (a saber, un absorbente modo historia, unas increíbles y realistas armas y una elevada dosis de realidad), configuran un juego que se ganará el derecho de ocupar un lugar más que preferente en nuestra ludo teca. Veamos un poco más detenidamente alguno de esos modos:

GALERIA DE TIRO: Se encuentra en la planta baja del Instituto Carrington, en la puerta que está a la derecha del ascensor. Aunque al principio únicamente contaremos con dos armas, a medida que progresemos en el modo historia iremos consiguiendo armamento nuevo con el que demostrar nuestra pericia como artillero. El manejo de cada arma está dividido en tres niveles de dificultad, que se representan en medallas, como una prueba olímpica.

DESAFIOS: Son como misiones que transcurren en recintos cerrados. Su función es la de familiarizarnos con las que posteriormente nos encontraremos en el modo historia (atención especial al desafío 15: un homenaje en toda regla a "Matrix").

SIMULACION HOLOGRAFICA: También se encuentra en el Instituto Carrington. Podremos realizar diferentes ejercicios de habilidad para habituarnos con el control de Joanna, como por ejemplo localizar objetos, combate sin armas, etc...

MODO COOPERATIVO: La principal novedad del juego y, a nuestro entender, el mayor acierto de Rare. Es el mismo modo historia pero en él pueden participar dos jugadores a la vez. Ya iba siendo hora de que alguien lo llevara a la práctica ¿o no?

MODO CONTRA-OPERATIVO: También habilita la participación de dos jugadores simultáneamente, pero ahora los enfrenta en diferentes misiones. Por ejemplo, uno debe proteger a un personaje y el otro debe eliminarlo. Muy adictivo.

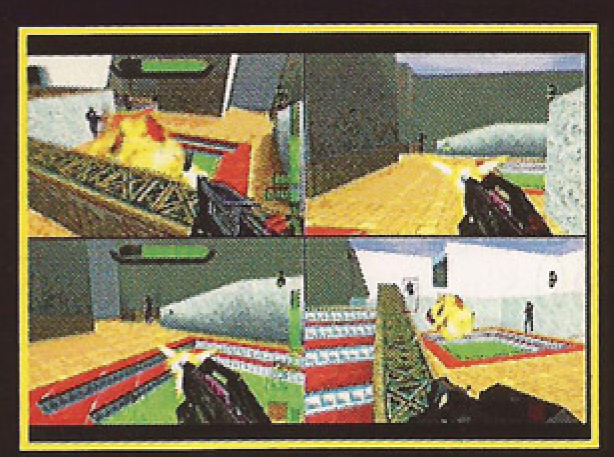
Gráficos. Muy buenos, bien definidos (gracias al Expansion Pack) y bastante realistas, aunque quizá se echa de menos una resolución superior que, dicho sea de paso, N64 no soportaría. Los enemigos se mueven muy bien (tan bien como en "GoldenEye": ni más ni menos), las armas son geniales, los efectos de luz también y los escenarios son variados (hay alguno de Golden... ¿qué?) y muy amplios. De agradecer la aparición de sangre, las lesiones producidas por los impactos de balas (si a un enemigo le golpeamos en la pierna se quedará rengo) y el curioso efecto de morphing que se da cada vez que nos hieren. El Instituto Carrington cumple la misma función que la mansión de Lara en las tres primeras entregas, aunque le da más "vida" al juego que ésta. En resumen, si no son mejores es porque la máquina no da para más (lo cuál es una auténtica lástima). En fin, habrá que esperar a la Dolphin...

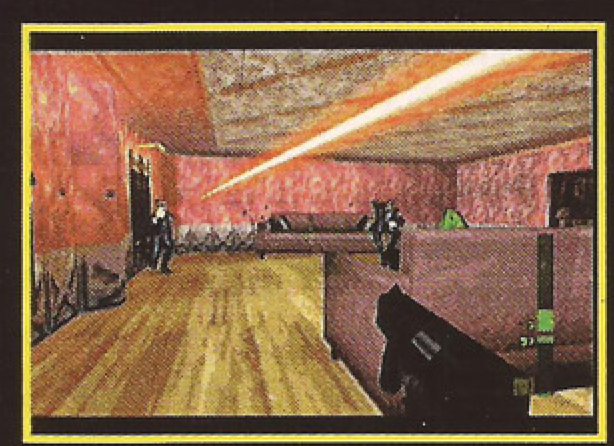
Música y FXs La música es bastante discreta, aunque cumple de sobras su función. La cosa cambia con los efectos fx: cada arma tiene su propio sonido, hay diálogos (¡aleluya!), etc... En definitiva, un apartado cuidado al máximo cuya única pena es que algunos de sus fx no son inéditos, es decir, que ya han aparecido en otro juego. ¿Adivinás en cuál?

Jugabilidad Con tantos modos de juego no hay ninguna contra posible a este apartado. Tiene tantos y tan variados que no se cansarán de él en mucho, mucho tiempo. Además, siempre les queda el modo deathmatch, cuyas enormes posibilidades le hacen mejor que el aparecido en cualquier otro título, incluidos los de la saga "Turok".

Conclusión. Gran juego, sin duda uno de los mejores del catálogo de N64. Su única contra es a la vez su gran virtud: es casi igual a "GoldenEye". Pero que ésto no te lleve al engaño: "Perfect Dark" aporta tantas cosas que, aun teniendo el shot'em'up del agente secreto británico, te sentirás tentado de hacerte con la aventura de Joanna Dark. ¿El juego del año de Nintendo? Nosotros no diríamos tanto (lo de Pokémon es demasiado fuerte), pero es uno de los mejores regalos que la compañía nipona podía hacernos para ayudarnos a pasar unos mejores momentos.







Cartas Gamemaníacas

Hola una vez más y hasta luego. Les mando esta última carta y les agradezco por la paciencia porque mis cartas son muy extensas. Acá les mando trucos + la guía de Primal Rage (completa de los movimientos de remate. Parte 1 y 2 juntas). Por si no las pudieron pasar + otros juegos.

Boogerman: este juego es una masa. La risa en este juego no tiene límite.
Passwords: les voy a dar los de los jefes que son los más entretenidos.
Hick Boy: fantasma, monstruo con lanza, fantasma, monstruo con manchas.
Revolta: monstruo naranja, monstruo con pico, monstruo con lanza, fantasma.
Fly Boy: boogerman, monstruo con manchas, monstruo con pico, gota roja.
Deodor Ant. Fantasma, gota roja, monstruo naranja, monstruo con pico.
Para levitar: mantener en el pad 2 A + B + C + start en el pad 1, apretá ↑ para volver hacé la secuencia del pad 2, pero no excedas porque si te abusás y te quedás mucho tiempo o lo repetís, morís.

Beavis and Butt-head
Password (***Mega***)
(clave para Burger Word: 28884323 Bevis o Butt-Head)
1) hyYPIyhF2eO7GEV
2) RLESynoDKaX-wA4
3) bLnEOlP2qHXzWAU
4) 1p7QMpOTgdxrUAE
5) HgL3CDN,UoA4nwb
6) wyOqsXIkE07HOGv
7)7hdnhlovqv8eF-C5
8) zie82n9PnA . HF223
9) jOCcr g5cK5 79BNx

Primal Rage (*Mega*)
Poderes con un botón: andá y entrá a options. Luego en 6 boton pad, configuration, entrá y en el control 1 extras con → activalas con la palabra special ya sea si querés que sea 1, 2 ó 3 los botones X -Y están activados para hacer poderes de un botón; con sólo apretar los hacés.

Primal Rage (*Mega*)
Extra option: en start, apretá (← ↑ → → ↑ ← → → ← ← ↑)
Podés activar One Hit Kills P2 (un golpe muere P2)
No perder energía, etc., jugar al bowling.
Movimientos de remate
<<<repetición>>> (***Mega*** - ***Snes***)
* Una vez al ganar el round ya sea 2 ó 3 (decisivo) hacé rápidamente y repetí.
Estas secuencias (para que la máquina, en ocasiones no olvide), pero lo recomendable es cuando tu oponente pierde toda su energía y esté en posición de remate (mareado) la hagas rápidamente.
Las teclas y botones de color rojo) significa que tienen que ser apretados al mismo tiempo.
*Lo que está entre paréntesis significa que hay que apretar los botones al mismo tiempo.
*High quick: X High Fierce: Y Low quick: A Low fierce: B
Chaos - dominio: The Ruins
Suicidio en bola de cañón: (X+Y+A+B) mantenerlos, sin soltarlos apretar ↓ → ↓ ↓ (sólo sale en The Ruins - strip)
Orina ácida: (X+A) matenelos; sin soltarlos, apretá ↓. Sin soltar los botones, agregá (Y+B); sin soltar estos cuatro botones, apretá ← → ← →.
Estos son los movimientos de remate de Chaos.
Para comer humanos: mantené (X+Y+A+B) → ↓ ← ↑
Diablo: The Infierno
Incineración: (X+Y+A+B) sin soltarlos, apretá ↑ ← ↓ ↓ → (un giro de 360°)
Llamas asesinas: mantené (Y+A+B). Sin soltarlos, apretá → → → → →
Estos son los movimientos de remate de Diablo.
Comer humanos: (X+Y+A+B) ↓ ↑ ↓
Armadon - dominio: The Hollows
Saca tripas: mantenelos (X+Y+A) sin soltarlos, apretá ↓ ↓ ↓ ↓ ↑
Meditación: mantenelos (X+Y+A+B) sin soltarlos apretá → ↓ ← → →
Estos son los movimientos de remate de Armadon.
Comer humanos: (X+Y+A+B) sin soltarlos, apretá ↑ → ↓
Cambio de color: en la selección de personaje, mantené alguno de estos botones por dos o tres segundos y sin soltarlo, apretá start. (Ejemplo de los colores Chaos - 2 segundos)
X: común
Y: gold
A: pelo verde
B: piel verde
Vértigo - Dominio: The Tomb
Petrificador: mantené (Y+B); sin soltarlos, apretá ← ← ←, sin soltar los dos botones, agregá (X+A), sin soltar los cuatro botones, apretá → →.
Achicar y devorar: mantené (Y+B) sin soltarlos, apretá ← ← ←; sin soltar los dos botones, agregá (X+A); sin soltar los cuatro botones, apretá ↓ ↑
Estos son los movimientos de remate de vértigo
Comer humanos: (X+Y+A+B) ↓ → ↑
Talón - Dominio: The Strip
Desgarra corazón: mantené (X+A+B) sin soltarlos, apretá → ↓ ← ↑ ↓
Destripamiento: mantené (X+B) sin soltarlos apretá → ↓ ← ↑ →
Estos son los movimientos de remate de talón.
Comer humanos: (X+Y+A+B) → ↓ ←
SNes: cheat menú: en la pantalla Main menu, apretá ← ← ← → → → ← → ← → ← → al aparecer la nueva opción, elegí tus iras primitivas.
Blizzard - Dominio: The cliff

Cartas Gamemaníacas

A volar: mantené (X+Y+A+B); sin soltarlos, apretá ↓ ↓ ↓ ↓ ↑
Traspasar cráneo: mantené (X+Y+B); sin soltarlos, apretá ↓ ↓ ← ↑ →
Estos son los movimientos de remate de Blizzard
Comer humanos: (X+Y+A+B) ← ↑ → ↓
Saurón - Dominio: The Cove
Degollación: mantené (X+Y+A+B); sin soltarlos, apretá ← → ← → ←
Canibalismo: mantené (X+A); sin soltarlos, apretá ↓ ↓ sin soltar los botones, agregá (Y+B) y sin soltar los 4 botones, apretá ↑ ↑
Estos son los movimientos de remate de Sauron
Comer humanos: (X+Y+A+B) ↓ ↓ ↑
Por si no pudieron publicar la primera parte, acá tienen todos los movimientos de remate completos.
Acá están otros movimientos de remate para arcade y Playstation (también van los de SNes-Mega).

Playstation

Bowling: se tiene que hacer con dos players y los dos deben elegir a Armadon, puede ser en cualquier pantalla, pero cada uno debe hacer 3 spining death al mismo tiempo (presioná → ↓ → ↓ y después ■ + ●).
Volley ball: con dos players. En The Cove (escena) atré a un admirador mediante un combo, luego golpealo para mandarlo por el aire hacia tu oponente. Podés jugar al volley con él hasta unas ocho veces con red y hasta ¡un árbitro!

Primal Rage

Comandos:
HQ: high quick
Hf: high fierce
LQ: low quick
LF: low fierce
( ): al mismo tiempo y mantenerlos presionados
Movimientos de remate, sólo para arcade - Playstation
También son válidos los de Mega-SNes
Chaos
Patán: presioná (HQ, HF, LQ, LF) → → → ← ← ←
Vértigo
La vaca que ríe: presioná (HQ, HF, LQ, LF) ← ← ← ↓ →
Armadon
Empalamiento: presioná (HQ, HF, LQ, LF) ↓ ← ↑ ↓
Diablo
Directo al infierno: presioná (HQ, LQ, LF) ↑ ↓ ↑ ↓ ↓
Blizzard
Redención: presioná (HQ, HF, LQ, LF) ↓ → ↑ ↓ ↑
Sauron
Aplastador: Presioná (HQ, HF, LQ, LF) ↑ ↓ ↑ ↓ ↓
Talon
Estampida: presioná (HQ, HF, LQ, LF) → ← ↑ ↓
Gracias por su aguante y traten, en lo posible, de no poner tantas propagandas, le roban mucho espacio a la revista (en los tiempos anteriores, la revista tenía una calidad impresionante). ¡Gracias! ¡Good bye, man!

Fernando Novas
Sarandí - Bs. As.

Hola, Action Games:
Soy Leandro De Lorenzo (N64) y tengo opiniones sobre lo que dijeron Denis Amarillo o Rojo o Gris o no sé qué, Damián Parr y Andrés (PSX) o como se llame. Allá va N64 vs PSX.
Playstation es una basura, una mugre y tiene juegos que dan lástima. Ahora a vos, Denis, te digo que leas Action Games más seguido, porque no estás informado. N64 es mucho mejor que PSX, todos los chicos lo dicen, hasta los que tienen PSX. Un ejemplo: 300 bit o más (N64), 100 bit o menos (PSX). Además, Denis, te digo que N64 tiene más variedad de títulos, en cambio PSX tiene juegos que son todos de terror, de muertos y aventuras futuristas. Resident Evil es lo mismo, sólo que con otros personajes, que Vampire Hunter, Metal Slub, Symphony of the night, Syphon filter y Silent hill. En cuanto a tu comparativo de Mario Kart y Crash team racing, si tratan de lo mismo, ¿qué juego va a ser mejor?: ¿el juego de la máquina con más potencial (N64)?, ¿o el de la que tiene de menos (PSX)? No te das cuenta que hablás cualquier cosa. ¿Por qué no hacés algo? Regalá esa basura, esa chatarra, esa mugre. Si hasta Mega es más entretenida que tu patética consola.
Ahora, al desinformado de Andrés Playstation o Andrés Augusto:
1° La mejor de todas las mejores

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de diciembre del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

consolas es N64.
2° N64 es más entretenida que la chatarra PSX.
3° ¿Cómo que no quieren copiarse a Mario 64?, si vos lo decís, se copiaron sacando los juegos que nombraste, Gex Croc y las demás basuras en formato CD.
4° Goldeweye tiene más trama y más sangre que Tomorrow Never Dies.
5° Tomb Raider I, II, III y IV. Tratan de lo mismo, saltar, saltar y saltar; en cambio, Zelda trata de ir descubriendo puertas, comprando máscaras y demás y es mucho más difícil que la zaga Tomb Raider.
6° Banjo es mil veces mejor que Crash porque salió después, fue hecho con más paciencia y tiene más potencial. A Damián Porry:
1° Zelda, Donkey Kong 64 y Mario 64 son de diferente tipo y temática.
2° ¿Decís que los juegos de N64 y la consola son caras?, ¿y qué me decís de PS2? La consola en muchos lugares sale $1.500 y los juegos $950. Bueno, dejo a los desinformados (lean Action). Y aguante N64, Mega, Boca, MK, La Renga, Action y PC.

Leandro Gabriel de Lorenzo
Flores - Capital Federal

Hola gamemaníacos y señores de Action Games:
Soy yo, Diego y cumplí 13 años. Es mi tercera carta, esta vez voy a mandar trucos y estrategias de Playstation.
Crash Team Racing (estrategia)
En la pista llamada Sewer Steedway, cuando empiece la carrera, tomá cualquiera de los dos caminos; cuando se unan, estarás en un túnel, apenas salgas, andá a la izquierda y también fijate a la derecha, vas a encontrar un hueco, calculá el salto, cuando estés arriba, cuando llegues al puente tirate a la derecha y te dará más ventaja.
En la pista llamada tijer temple después de ir por el primer túnel fijate a la izquierda, habrá un mono de piedra y abajo habrá unos bloques con los ítems que se tiren adelante (el escudo verde o azul, el frasquito rojo o verde, uka uka chocando o la bomba). Y se abrirán los bloques y tendrás una buena distancia (si estás primero).
En la pista llamada Dragón Mines tenés que tienen Uka Uka y diez manzanitas, antes de que cruces las vías, usá a Uka Uka y seguí las vías del lado derecho y seguí las vías hasta que retomés la ruta.
Para que te guíes mejor en los atajos, fijate en el mapa.
Cuando te choques una cava de T.N.T. con R1 o L1 (que saltás), cualquiera de los dos, apretá muchas veces y te sacás la caja Mega Man KM (trucos).
Dark Zero: en la pantalla de selección de personajes, poné el cursor sobre Zero y mantené R1, hacé → → → → → → soltá R1, mantené ● y pulsá X y Zero estará con una armadura negra.
Dark Mega Man: en la pantalla de selección de personaje, poné el cursor sobre Mega Man y presioná S S ← ← ← ← ← ← y mantené L1 + R2 y luego Y. Megaman tendrá contorno rosado.
Croc 2 (trucos)
Menú de trucos
En la pantalla de título mantené L1 y hacé s ← ← → ■ ↑ ↑ ← ●
Comenzá el juego y apretá R2 + L2 (sin pausa)
Vidas infinitas
En la pantalla de título, mantené L1 y hacé ● ↓ ← ↑ → ▲ ↓ (para confirmar estos trucos escucharás un sonido)
Dragon Ball Final Bout
En la pantalla de presentación apretá → ← ↑ ↓ → ← ↑ ↓ XXXXX ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ para sacar personajes ocultos.
Street fighter Alpha 3
Poderes especiales
Akuma
↓ ↘ → ↓ ↘ → piña
En el aire ↓ ↘ → ↓ ↘ → piña
Barra llena rápido ■ ■ → X R1 cerca
Ken
↓ ↘ → ↓ ↘ → piña
↓ ↘ → ↓ ↘ → patada
↓ ↘ → ↓ ↘ → piña
Barra llena ↓ ↘ → ↓ ↘ → patada
Otro truco para
Crash team racing
Todos en la pantalla principal (adónde está Adventure, Time trial vs arcade, etc.) un ruido confirmará el truco.
Penta Penguin
Mantené L1 + R1, sin soltar éstos, pulsá: ↓ → ▲ ↓ ← ▲ ↑
N. Tfopphy
Mantené L1 + R1 sin soltar estos pulsá: ↓ ← → ↑ ↓ → →
Para sacar a Ripper Roo, Fey Crash, Comodo Jec, Papus Papus y Prinstripe tenés que ir a Adventure y hacer el 100%.
Demo de Spyro the Dragon 2
Andá a Adventure y mantené L1 + R1, sin soltar éstos, apretá ↓ ● ▲ →.
Esto fue todo, les pido algo: trucos para Crash Team Racing, todo lo que sepan.

Diego Pavón
Merlo - Bs. As.

¡Hola Action Games!
Me llamo Antonio, tengo 11 años y ésta es la segunda vez que escribo (gracias por enviarme la revista N° 84).
Pokemon Red/Blue
Game Boy
Missigno
Missigno es considerado el pokemon N° 0. Para capturarlo tenés que ir a Viridian City, dirigirte al norte y hablar con un señor. El te preguntará si sabés capturar pokemon, le responderás que no. Cuando termine usá el Fly y volá a Cinnebar Island, luego hacé surf en la origlla de la derecha arriba y abajo, tendrás que estar así hasta que te

Cartas Gamemaníacas

aparezca una pokemon.
Te saldrán pokemon de más de 100 de nivel y Missigno.
Mewtwo
Mewtwo se encuentra en el final de la causa que está al norte de Cerukan City, has Surf hasta que llegues a una cueva (ojo: sólo podrás entrar si sos el campeón de la liga pokemon).
Llegá hasta el final de la cueva y verás a Mewtwo (sólo lo podrás atrapar con la Masterball).
Me gustaría que publiquen mi carta y que, por favor, en las revistas pongan trucos del Worms II para PC.
Tengo estas revistas: Nº 84, 89, 90, 91, 92.
Me han gustado todas, pero sin más que decir, me despido, adiós.

Antonio José Gómez Sánchez
Montevideo - Uruguay

Revista Action Games:
Soy Marco; hace ya mucho que no escribo, por esto y por lo otro, pero ahora que no tengo nada que hacer, les escribo esta carta.
Antes de comenzar, quiero decir que no me quedó muy bien lo de las raspaditas, así que les mando las que tengo, en total me gané 6 revistas; me gustaría que fueran la Edición Especial (la que trajo todos los golpes, trucos, etc. de Fx Fighter), no si no es con el CD, las Nº 38, Nº 40 y otras tres que consideren buenas (de la 49 para abajo).
Cambiando de tema, como ya casi me compro un Playstation, vendo todos mis juegos (Sega) a $9, cada uno. Mi teléfono, por si están interesados es (02325)442678.
Trucos
Dragon Revenge ***Mega***
Password: son tres de los mejores
J8QJ9XF
KGHJ9W6
KP459WB (si no es, prueben en vez de cinco, ese)
Dr. Robotnick mean bean machine.
Todos los passwords en easy:
2 rojo, rojo, rojo, estrella 3 gris, violeta, gris, verde
4 rojo, gris, estrella, amarillo, 5 gris, azul, azul, violeta
6 gris rojo, gris, violeta, 7 violeta, amarillo, rojo, azul
8 amarillo, verde, violeta, estrella 9 amarillo, violeta, estrella, azul
10 rojo, amarillo, gris, estrella, 11 verde, violeta, azul, gris
12 rojo, estrella, estrella, amarillo, 13 (final) amarilo, estrella, azul, azul.
Super Hang-on
Pasword - 4º personaje con mucho dinero
2FF3C546F30534
9FFLHJIMCFMMQQ
Nota: arriba todos cincos
Bueno, por ahora no tengo más, pero cuando tenga el Playstation... volveré.
Les mando un dibujo y creo que el Playstation me divertirá más que un Nintendo 64.
PD: aguante Racing, los videogames y, por supuesto, Action Games. Chau.

Marco Trombetta
S. A. de Giles - Bs. As.

¡Hola amigos gamemaníacos!
Me llamo Alejandro Miguel Giménez, es mi primera carta y quiero dar una buena impresión, tengo un Sega Genesis 1 que ya tiene varios años y una gran variedad de juegos que quisiera vender, bueno, ahora vamos a los trucos.
Mega
UMK3: en start options presioná AC ↑ B ↑ BA ↓ y aparecerán 3 opciones nuevas.
Sonic 1: en Press start presioná ↑ + C ↓ + C ← + C → + C, escucharás el ruido de un anillo, apretá A + start y entrarás a una opción para elegir niveles.
Sonic 3-D: en press start presioná: BA → AC ↑ ↓ A
Sonic 2: en sound test (presionando el C) escuchá las siguientes músicas 19, 65, 09, 17 y escucharás el sonido de un anillo. Salí de options y cuando aparezca Sonic con Fails presioná el A y start e irás a una opción para elegir pantalla. En la misma hay un sound test, en donde escucharás nuevamente las siguientes músicas: 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4, mantené el A presionado, elegí nivel y listo. Agarrá 50 ring y saltá y te transformarás en Super Sonic.
Aladdin: cuando empecés el juego, presioná start y hacé A, B, B, A, A, B, B, A.
Por favor, publiquen mi carta.

Alejandro Miguel Giménez
Maipú - Mendoza

Hola Action Games:
Soy Lisandro Seijo, de Ushuaia, Tierra del Fuego.
Les cuento que tengo un Sega Genesis, con un montón de juegos, entre ellos el **UMK.**
Aquí les mando algunas brutalitis y fatalitis:
Shang Tsung
Fataliti 1: mantener A ↓ → → ↓ soltar A (pegado al oponente)
Fataliti 2: mantener AYBYB soltar (pegado)
Sindel
Fataliti 1: YYBYB (a 2 pasos)
Fataliti 2: YYBB (YB) pegado
Brutaliti: XBCBCZBZZCBA
Jax
Fatality 1: mantené A → ↓ ↓ → (pegado)
Fatality 2: ABZ (a 3 ó 5 pasos)
Brutality: XXXBAXXXBAX
Liu Kang
Fatality 1: → → ↓ ↓ C
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ (YB)
Brutality: XAXBCZCZAAX
Sonya
Fatality 1: ← → ↓ ↓ Y
Fatality 2: mantené B ↑ ↑ ← ↓
Brutality: XCBXCBXABZC
Striker
Fatality 1: ↓ → ↓ → B (pegado)

Cartas Gamemaníacas

Fatality 2: → → → → C
Sub Zero
Fatality 1: BBYBY (pegado)
Fatality 2: ← ← ↓ ← Z
Brutality: XCZAXZZXXAX
Cirax
Fatality 1: mantené B ↓ ↓ ↑ ↓ soltá B y presioná X
Fatality 2: mantené B ↓ ↓ → ↑ (pegado)
Brutality: XZXZZXZXXAC
Sektor
Fatality 1: → → → ← B
Fatality 2: AYYB (a 2 ó 3 pasos)
Brutality: XXBBZZCCAAX
Kung Lao
Fatality 1: → → ← ↓ Z (pegado)
Fatality 2: YBYB ↓
Brutality: XACZBXACZBX
Kabal
Fatality 1: YBBBZ (pegado)
Fatality 2: ↓ ↓ ← → Y
Brutality: XBCCZAAAXAA
Smoke
Fatality 1: ↑ ↑ → ↓ (a 8 ó 10 pasos)
Fatality 2: mantener (YB) ↓ ↓ → ↑ (2 ó 3 cuerpos)
Brutality: XXBCZXZXXZAC
Jade
Fatality 1: ↑ ↑ ↓ → X (pegado)
Fatality 2: Y Y Y B Y
Brutality: XCXAZZCBBXZ
Nigth Wolf
Fatality 1: ← ← ← ↓ X (a dos pasos)
Fatality 2: ↑ ↑ ← → B (pegado)
Ahora les mando trucos para PC y Playstation **Soldier of Fortune** (***PC***)
modo de dios: HERETIC
armas de la 1 a la 5: ELBOW
armas de la 6 a la 10: BIGELBOW
atravesar paredes: PHANTOM
invisibilidad ante los enemigos: NINJA
para matar a todos los enemigos del nivel: KILLALLMONSTERS
Dragon Ball final bout (***Playstation***)
Todos super saiayins: cuando termine la presentación, apretá ← ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑
Si querés que todos sean super Saiayins Nº 4, tenés que hacer lo mismo y apretá 5 veces s y 10 veces X.
Jugadores de palo: cuando elegís un jugador, mantener select hasta que empiece la pelea.
Bueno, se me acabaron los trucos.
Chau, Banda, hasta la próxima.

Lisandro Seijo Alakush
Ushuaia - Tierra del Fuego

Hola, Action Games:
Soy Rodrigo, de Comodoro Rivadavia (Chubut), tengo 14 años y voy a cumplir 15 años el 28 de junio.
Como es la primera vez que escribo, me gustaría que publiquen mi carta.
Tengo un Super Nintendo con 4 juegos.
Les mando algunos trucos que saqué yo solo.

Super Nintendo

Blacks Torne (passwords)
1 - WJTV
2 - RRYB
3 - TJ1F
4 - HCKD
Monstruo final: K3CH
Primal Rage
Diablo: ← + ↓ → a la vez X y A
Armadon: ← ↓ → Y + B
Sauron: ← → R y L
Chaos: → R + L
Blizzard: ← → X y A
Vértigo: ← ← Y + B
mantener → + YB ↓ ↑ X y A
El Rey Leon
Andá a opciones y apretá B, A, R, R, Y. Te aparecerá para ser invulnerable y seleccionar nivel.
Espero que les hayan servido los trucos. La revista está buenísima y muy bien hecha.
Desafío a cualquier gamemaníaco a que mande trucos para George Foreman's KO Boxing (Super Nintendo)
Jurassic Park
Mario Kart
También escribo para pedirles si pueden hacer un informe especial para la consola Super Nintendo, si no es molestia porque así me puedo comprar el casete de Super Nintendo, ya que no puedo comprarme una Playstation.
Perdonen los errores ortográficos.
Saludos y muchas gracias por todo.
Saludos a Ariel que me prestó la PC para escribir esta carta.

Rodrigo Russo
Comodoro Rivadavia - Chubut

Twisted Metal III
Jugar como Minion
En modo tournament: en la pantalla de password, ingresá ↑ start, ↓ L1 n En modo clearmatch: en password ingresá ← ← ← → →
En password, ingresá L1 L1 R1 R1 R1, empezá y dejá que te maten, cuando empieces con tu otra vida tendrás armas infinitas.
Duke Nukem Time to Kill
Para ejecutar estos trucos poné el juego en pausa.
Invencibilidad: L2, R1, L1, R2, ↑ ↓ ↑ ↓ select, select.
Todas las armas: L1, L2, ↑ L1, L2 ↓ R1 → R2 ←
PD: espero que les hayan gustado los trucos, quiero que me manden trucos sobre Sonic and Knuckes, Read Rash 3 (tres), Vectorman y After Buner 2. Para Genesis.
Mándenme una carta que me diga en qué número publican mi carta.
PD: las revistas que me gustaría tener son las Nº 1 y Nº 2. Si no puede ser, algunas que tengan mucho de Sega Genesis.

Facundo Amarillo
Mar del Plata - Bs. As.

¡Hola Action Games!
Me llamo Walter Arce, quería de-

Cartas Gamemaníacas

cirles que está muy buena la revista de ustedes. Me gustaría saber si hay algún truco para descubrir personaje oculto en el juego de Dragon Ball Z, legendario para Sega, y cómo se hace el truco de desaparecer cuando te tiran la magia. Me podrían pasar los passwords del juego Separation Anxiety del hombre araña. Esto es todo. También les cuento que tengo una consola Sega con estos juegos: Separation Anxiety, Comix Zone, Dragon Ball Z, Boogerman, Batman and Robin. Bien, ahora pasemos a los trucos.

Robocop vs Termiator (*Sega*) - Para 54 vidas CCAABBCCAABB. Cuando esté en pausa encontrarás una pantalla oculta.
Para dar mega saltos: ABCCBACBACBAAACACBCACACABCB, también cuando esté en pausa.

X-Men 2 Clone Wars: selección de nivel: poné pausa y hacé ← C. Luego hacé ↑ ↑ ← ↓ ↓ → C. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido. Sacá la pausa, volvé a ponerla y apretá → C. Eso fue todo, me despido y por favor, publiquen mi carta. Gracias de todas maneras, chau.

Walter Arce
González Catán - Bs. As.

Queridos gamemaníacos de Action Games:

X-Con interceptor (*PC*)
Primero presioná Ctrl + E hasta escuchar un doble pitido y luego escribí:
BATTLECHEATS: activa los trucos durante la batalla
CANTTOUCHTHIS: invencible
PAYDAY: te da dinero
FILLERUP: combustible ilimitado
KNOWITALL: toda la tecnología
QUICKBASE: termina de construir las bases

War Games (*PC*)
Presioná enter y luego escribí:
Unclejohn: invencible
Chaching: dinero
Gimmiegimmie: máxima tecnología después de construir un command center
Bigsofty: 20% menos de armor del enemigo
Mrmuscle: 205 más de armor para el jugador
Beer: 0% menos velocidad enemiga
Coffee: 20% más velocidad propia
Shaft: 20% más potencia de fuego propia
Shank: 20% menos potencia de fuego enemiga
Morningafter: revela todo el mapa
Twobyfour x: x es una unidad cualquiera (primer nombre) y te la da Hermes
Hermes: velocidad de creación de unidades

Además de estos trucos tengo más de:
Commandos I, Age of empires I y II, Blood 2, Hexen I, Settlers 2, Incubation: Time is running out, Colin Mc Rae Rally, si alguien está interesado, por favor, llámeme o escríbanme a 18 de Julio 671, Tacuarembó, Uruguay.
Y ahora unos desafíos: mándenme trucos de Worms Armageddon, Capitán Claw, Power Boat Racing, Fifa 2000, Puma Street Soccer, Moto Racer 2, Sim Theme Park, Midtown Madness.
Aguante Peñarol, Action Games y los juegos de PC.

Jorge Luis González Soboredo
Tacuarembó - Uruguay

Hola, Action Games:
Me llamo Nicolás, tengo 14 años y un Sega Genesis con MK2, UMK3, Sonic 1 y 2, Fifa 97 y Mohammad Alí (este último no la compren ni lo acepten de regalo).
Ahora los dejo con los trucos:

Vigilante 8 de *Nintendo 64*
Todas las pantallas: JTBT7CFD1LRMGW
Invencibilidad: LIVING - FOREVER

NFS 3 de *Playstation*
Para hacer volar a tus enemigos mientras carga la carrera mantené L1, R2, select y start. Durante la carrera, teniendo un auto cerca, sea de policía o competencia, aprieten ↑.

S.C.A.R.S de .
Escribí ALLVID y tendrás todos los autos y pistas disponibles

Turo K 2 *N64*
Para obtener todos los trucos poné BE WARE OBIVION IS AT-HAND

Turok 1
Como hace mucho que no lo juego, no recuerdo para que sirven estos personajes:
FDTHMGS - GRGCHN - DNGHN - CMGTSMMGGTS - SNFFRR - FRTHSTHTTRLSCK - THSSLKSCL - BLLTSRRFRND - CLLTH → TNMTN - RBNSCHT

***PS* Medievil**: Megamenú
Manteniendo L2 en pausa: ▲ ● ▲ ● ● ▲ ← ● ↑ ↓ → ● ← ← ▲ → ● ← ← ▲ ● ↓ ● ● →
Estrategia: 1 jefe final: tenés arco y flecha para tirarle al corazón cuando late.
Armadura dragón: tenés que tener las gemas dragón: 1ª en la bruja calabaza, 2ª hombre del manicomio. Después del nivel del lado, avanzar a las cuevas de cristal y pasar bajo la catarata que hay detrás de la puerta verde. Golear la plataforma con el martillo hasta que el techo se caiga.

Sonic 1 - *Mega*
Elegir fase: en la pantalla de presentación hacé ↑ ↓ ← → las veces que necesiten hasta que se escuche un ruidito. Entonces hacé A + start.
Mil caras: en la pantalla de presentación hacé C ↑ C ↓ C ← C → y cuando escuches un ruido.
Mantené A + B + C y start. Con el B se transforma en objeto, con el A te cambia y con el C se imprime.

Sonic 2
Elegir pantalla: escucha sonido 19, 65, 9 17 y salí con start. Luego en

Cartas Gamemaníacas

player apretá A + start
Super Sonic: en el menú de pantalla, escuchá 4, 1, 2 y 6, agarrá 50 ring y saltá
Mil caras: en el menú de pantallas, escuchá las músicas 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4, elegí un nivel. Mantené A y luego start.

UMK3

Brutalitis
Rain: XXBCZBCZBXA
Reptil: XBZZBXACCBA
Stryker: XAZCXACZXCC
Jax: XXXBAXXXBAX
Night Wolf: XXZCCBBBAAXZ
Jade: XCXAZZCBBXZ
Noob Saibot: XCABCZXABCZ
Sonya: XCBXCBXABZC
Kano: XABAXBZCBZC
Mileena: XAAXBZCCZBXA
N. Sub Zero: XCZAXZZXXAX
C. Sub Zero: XAXBCCZZAXA
Kung Lao: XACZBXACZBX

Esta es mi primera carta y espero que puedan publicarla, como todas. Aguante Boca, Metallica, Red hot Chilli Pappers y, sobre todo, Action Games.

Nicolás Sallis
L. de Zamora - Bs. As.

¡Hola gamemaníacos:
Me llamo Einer, tengo 14 años y vivo en Santa María (Catamarca), una hermosa ciudad del noroeste del país. Les escribo por primera vez con motivo de trucos de Playstation, si me pueden ayudar con algunos. Ojalá que publiquen mi carta y sobre la raspadita de la edición N° 90, me gané tres revistas, si pueden ser la edición N° 87, 89 y la de trucos de gamemaníacos para gamemaníacos 3. Tengo una Playstation con 20 juegos y un Sega 16 bit.
Soy un gamemaníaco amante de juegos de Playstation y de los trucos de Street Fighter Zero 3, NBA basquetball 2000, Cros 2, Winning Eleven 3, X-Men vs Street Fighter, The King of Fighters 98, Rampage World Tour.
Disculpen por no mandar trucos porque quería charlar un poco con ustedes y conocerlos, no sé si la carta fue larga, les quiero agradecer por todo.
Chau. Publiquen mi carta. Aguante Boca, Sacramento King y, sin duda alguna, la mejor revista: Action Games.

Einer Arnaldo Contreras
Catamarca

Hola, Banda:
Me llamo Lucas, tengo una Playstation y una PC, 56 juegos de Play, 28 de compu.
Basta de charla y empecemos con los trucos de **Play**.

Resident Evil 2

Balas ilimitadas: comenzó el juego en cualquier modo, apretá select, pulsá X en la primera opción, una vez allí, mantené R1 y apretá 10 veces n.
Ropa nueva: llegá en modo normal del juego sin agarrar nada a las escaleras, bajo la puerta de la comisaría encontrarás a Brad con chaleco antibalas, hecho ¡zombie! matalo y encontrás una llave en el antro donde se revelan las fotos; al armario que dice que necesitás una llave especial para abrirlo, ¡sorpresa!
Foto especial: en la habitación donde encontramos la medalla unicornia hay un mueble que si apretás X, dice en inglés que alguien estuvo antes allí. Repetí ← acción 50 veces y el rollo será tuyo.
Les hago un reto del Rockeman X 4 o Megaman X 4: ¿cómo sacar la armadura negra con Zero?
Si alguien quiere intercambiar trucos con quien sabe de lo que habla, llamen a 4-252-5833. Mi dirección es Neuquén 758, Bernal, Quilmes, código postal 1876. Espero que me publiquen, es mi primera carta. Compro la revista hace 15 ediciones, son la mejor revista. Chau.

Lucas Ezequiel Swider
Bernal - Bs. As.

¡Hola!
Me llamo Iván Díaz, vivo en Gral. San Martín de La Pampa y tengo un Genesis y 11 juegos, pero tengo trucos para otros formatos.

Mortal Kombat 3 (PC)

Cuando carga el disco, escribí:
MK3 666: para poder usar a Smoke
MK3 8000: para jugar en modo Turbo
MK3 9966: para pelear de espaldas
MK3 1995: para que los luchadores sean invisibles
MK3 1111: y los luchadores se verán más chiquitos y en el cine
MK3 8888: para que los personajes se agranden un poco
MK3 831: y los personajes se pintarán de negro
MK3 1.000.000: para jugar como Motaro o Shao Kahn de a 2 jugadores
MK3 54321: y se achicarán todos los jugadores
MK3 12345: y los personajes se volverán gigantes

Iván Díaz
Gral. San Martín - La Pampa

Hola queridos amigos de Action Games:
Por si no me recuerdan, soy Gustavo y les escribo mi tercera carta. antes de decirles por qué les escribo, quería decirles que de las otras dos cartas que mandé todavía no tengo noticias. En la segunda carta les mandé la página de la revista N° 89 para que me enviaran mi premio y todavía, nada. Espero que pronto cumplan con lo que decían en la revista de enviar los premios. En ésta (mi tercera carta) les mando el cupón de la revista de diciembre N° 90, en el cual dice que me gané 3 revistas, espero que las envíen pronto.
Cambiando de tema, les respondo unos desafíos y les paso dos mensajes.
Para Edgardo Vera, revista N° 80
Street of Rage 3 (Mega)

Cartas Gamemaníacas

Personajes secretos
Shiva: mantené el B ni bien lo matás y luego presioná repetidas veces el C. En cuanto empiece el segundo, soltá el B.
Victy (el canguro): en el segundo nivel, cuando te enfrentes con el payaso y el canguro, no mates el canguro.
Niveles secretos
En el nivel 5, antes de pasar la primera parte, no rompas la puerta. Colocate en la parte inferior de la pantalla y golpeá varias veces hasta que el piso se rompa.
En el nivel 6, si salvás al presidente, en el nivel 7, el jefe final será un ninja robot controlado por un cerebro.
Si no salvás al presidente. En el nivel 7 irás a la casa del presidente, quien tiene muchos enemigos difíciles de matar (ej. policías, mujeres con latigo, etc.) y el jefe final será el mismo del nivel 1: Shiva, pero éste tendrá nuevos movimientos tales como una patada de fuego y una colgada parecida a la de Break del nivel 3, además Shiva tendrá más energía.
Poderes extra:
Presioná → + A cuando tu jugador tenga un arma. Cada luchador tiene su propio poder con arma:
Axel: con la espada
Blaze: con el cuchillo
Shiva y Victy no tienen este poder, dado que no pueden agarrar las armas.
Sammy: con el caño, trozo de madera y bate
Zan: con cualquier arma
Selección de fases
En el menú principal, colocate en options y hacé ↓ luego ↑ (tenés que mantener ↑) y presioná B + start.
Para Antonio Gagliano
Tomb Raider 3 (*PSX*)
Todas las armas
R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2
Pasar nivel
L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2
Ambos mientras estás jugando
Dragon Ball Z (*Mega*)
No me acuerdo para qué sirve cada uno de los siguientes comando que te doy, así que probalos varias veces a todos:
Mantené ← + A antes de que te tiren un súper poder.
← → A
↑ ↓ ↘ → A
↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖
← ↘ ↓ ↙ → A
↓ ← → A
↓ ↙ ← → A
Salvo el primero, los demás debés hacerlos muy rápidamente y cuando tengas el poder más o menos cerca.
Respondidos los desafíos, quisiera que me explicaran unas cuantas cosas. Primero, en la revista N° 89 salía el Especial Todo Trucos de diciembre a un precio de $3,90 y cuando la fui a comprar figuraba a $4,70. Ojalá me lo puedan explicar. Por último, les recuerdo lo de los premios. En ambas revistas (89 y 90) decían que nos ganábamos premios sorpresa si enviábamos la hoja de la revista 89 y la raspadita de la revista 90. Yo lo hice y, por lo tanto, espero que pronto me envíen mis premios.
Antes de irme, quisiera pedirle a Hernán Kralj si pudiera enviarme, por carta, la solución de alguno de mis desafíos (a Hernán o a cualquiera que pueda resolver algún desafío, que me escriban).
Desearía trucos para el Sonic 3, Sonic and Knuckel, Quack Shot, Fifa 97 y para el Simpsons Bart's Night y algún truco para ser invencible o algo así: en el Speedy González.
Desde ya gracias y a los muchachos de La Banda les pido que si me pueden responder mis dudas y que, por favor, publiquen mi carta.
Un fuerte abrazo les manda

Gustavo Encinas
Guaymallen - Mendoza

¡Hola, amigos gamemaníacos! Me llamo Sebastián Gabriel Amprimo, tengo 13 años (casi) y soy de General Roca, Río Negro. Les escribo para decirles que la revista está re-re-buena. Ahora, los trucos.
Sega - **Jurassic Park:** entra en password y poné Nyud Nyuk. Salí y comenzá el juego, podrás elegir nivel y con el control 2 con las flechas volarás, con el A y B recargarás la vida y las armas.
Para tener todas las armas desde el principio Wagner 93.
The Lost World, Jurassic Park
Entrá en password y poné:
REDHUNTR: para seleccionar al cazador rojo que salvás en Cave Rescue.
MAGICBOX: para elegir nivel
CIVILWAR: para una guerra entre 2 players
Mortal Kombat 3 Ultimate
En start-options, hacé:
Killer Codes: C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
Cheat: AC ↑ B ↑ BA ↓
Secrets: BA ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓
Playstation
Rouge Trip
Un día jugando descubrí este truco: Durante el juego, apretá y mantené al mismo tiempo L1 + R1 + R2 y select, luego hacé:
manteniendo todos los mismos botones menos select apretá ↑ ↓ ← → y serás invulnerable.
Need for Speed 4 High Stakes:
En User Name, poné: Whirly, Hot Rod, Flash, NF5-PD, ST John
Rally Cross 2
En el Main menú, entre a Race y de ahí a New Season, entonces poné como nombre Moob Moob (o algo así, porque no entendí bien, si no sale así cambiá la B por la V o la M por N).
PREPRO
LEADSHOT
KCIN

Continuará en el proximo número.

Acción Aventura | 1 Jugador

WINBACK

Infiltrate en la base enemiga, actuá con sigilo pero confundite cuando sea necesario, rescatá al resto de tus compañeros y evitá una catástrofe mundial desactivando el satélite.

Este "sencillo trabajito" es el que nos propone KOEI con su último juego para la 64 bits de Nintendo. La veterana compañía japonesa por fin pone a nuestra disposición uno de los cartuchos más esperados tras un largo desarrollo donde se ha visto involucrada Nintendo para la mejora del producto final. Sin embargo, lo que parecía el contraataque al excelente Metal Gear Solid para PSX se nos ocurre, ha llegado demasiado tarde a nuestras manos y eso que la versión americana apareció en Octubre del año pasado. La verdad es que Winback ya no tendrá el "efecto rebote" que podría haber obtenido si hubiese aparecido hace 6 meses aprovechando el tirón de Metal Gear.

No por ello Winback deja de ser un juego interesante, al contrario, el argumento es entretenido y el nivel técnico más que aceptable. En Operation: Winback tomamos el control de Jean-Luc Cougar en un intento desesperado por mantener la seguridad del mundo. El grupo terrorista dirigido por Kenneth Coleman, los Crying Lions, se ha hecho con el poder del satélite estratégico de armamento de alto secreto, GULF. Con él destruyó el Centro de Desarrollo Espacial como aviso de sus exigencias: la liberación de su tierra, Zarozcia, de lo contrario volverían a disparar poniendo en grave peligro la vida de numerosas personas. Evidentemente el Ministerio de Defensa de "algún país" no puede permitir semejante arrogancia y envía al equipo S.C.A.T. de fuerzas especiales para evitar semejante catástrofe.

En el papel de Jean -Luc nos enfrentaremos a múltiples enemigos y situaciones, difíciles retos, trampas, jefes de zona, etc. Pero además podremos disfrutar de un gran número de modos multijugador para hasta 4 jugadores:

-Partida a muerte: un todos contra todos donde sólo sobrevive el más fuerte o astuto.

-Relevos Mortales: se trata de ir consiguiendo puntos hasta un total de 7 disparando a nuestro contrario o evitando que nos den durante cierto periodo de tiempo.

-La caza del cubo: es una especia de carrera donde tendremos que ser los primeros en recoger 7 cubos de colores distribuidos por los niveles.

-Apuntar rápido: disparar a esos 7 cubos de colores pero en un orden establecido. El primero en disparar los 6 cubos siguiendo el orden de la CPU gana la partida.

-Batalla por equipos: la patida a muerte pero formando dos equipos de contrarios.

-Partida por puntos: se compite por puntos de daños. Cuanto más daño causes más puntos y por eliminar al contrario puntos extras.

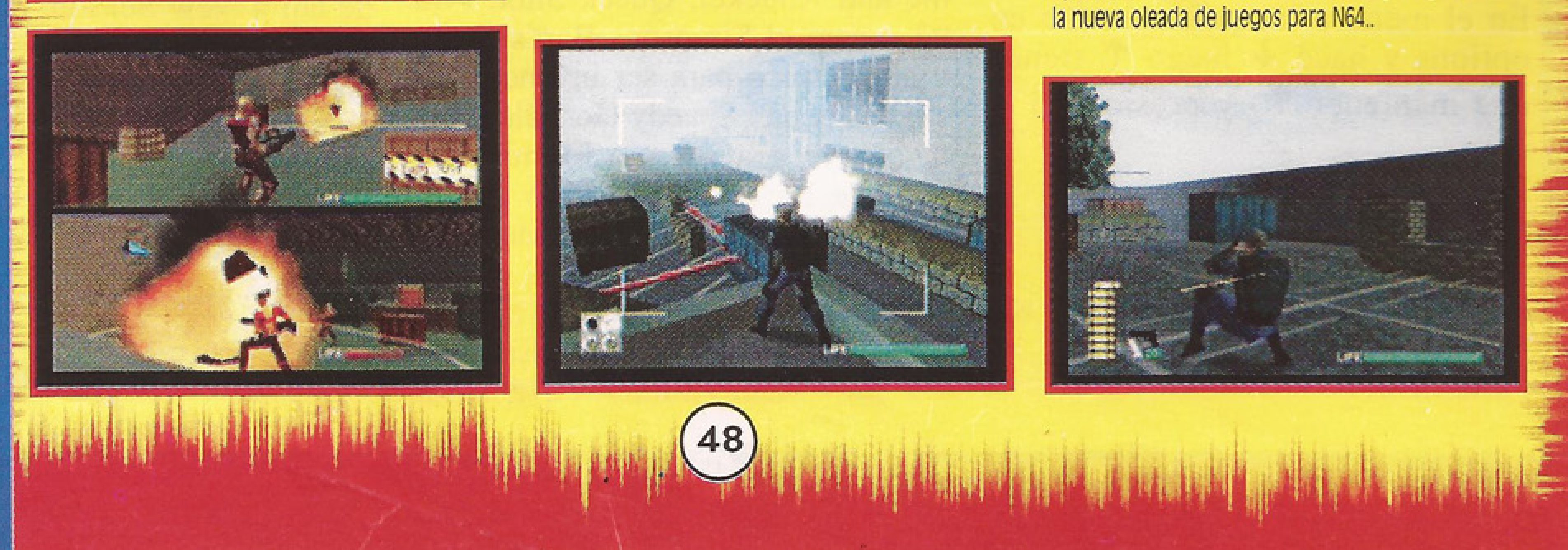
GRAFICOS: son de gran nivel, sobre todo en cuanto a los personajes. KOEI les ha proporcionado un aspecto al más puro estilo manga con un acertado modelado de las figuras 3D. Movimientos muy buenos y texturas correctas. Sin embargo, el juego carece de la presencia de niebla en los espacios abiertos y de alguna que otra brusquedad en la fluidez provocada por la acumulación de objetos en pantalla. De todas formas esto sólo ocurre en situaciones muy puntuales, sin ser en ningún caso graves ni afectan a la jugabilidad.

MUSICA: atmosférica. Muy acorde con la acción. Gracias a ella sabrás en muchas ocasiones si hay peligro, si te estás metiendo en la boca del lobo o si, por el contrario, te están acribillando. En ningún caso es una música concebida unicamente para acompañar. El "pero" en este apartado se lo pondremos a que las melodías pueden hacerse algo repetitivas debido a la longitud de algunas fases.

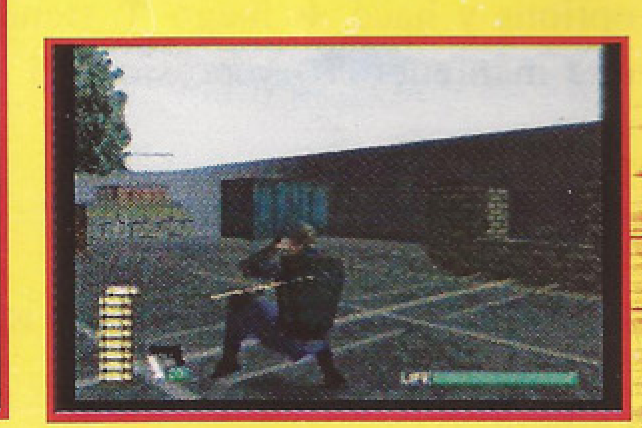
SONIDO FX: ha destacar sobre todo los sonidos procedentes de las diferentes armas y explosiones del juego. Todas suenan con un extraordinario realismo. Además, los rebotes de las balas, el ruido de nuestras pisadas, etc. Cobran especial interés cada vez que planeamos nuestra siguiente acción. La pena es que en las escenas cinemáticas no haya voces sampleadas y nos tengamos que conformar únicamente con los textos de los diálogos. Durante el juego, eso sí, los guardias gritarán de estupor o dolor cada vez que nos metamos con ellos.

JUGABILIDAD: hacerse con el control de Jean-Luc es bastante difícil. Al principio les costará trabajo esconderse tras las columnas o las paredes y disparar desde las esquinas, pero luego será pan comido y realizarán las diferentes acciones de forma automática. Así, harán que Jean-Luc se agache cubriéndose tras unos bidones, seleccionarán su blanco y a la vez que salgan rodando del escondite acabarán con él de un certero disparo. La esencia de Winback radica precisamente en controlar continuamente la situación y en tener un manejo aceptable de nuestro personaje. Como aspecto negativo, se podría haber mejorado la cámara, que es un poco lenta y a veces provoca que no conozcamos muy bien nuestra situación. Por otro lado la acción de cubrirse tras un objeto no es ejecutada correctamente en todas las ocasiones.

CONCLUSION: Winback no decepcionará a casi nadie, pero tampoco nos engañemos, no es Metal Gear ni tampoco quiera serlo, aunque algunos hayan intentado convencernos de lo contrario. Winback exige pericia en el control, inteligencia en el jugador, un poco de estrategia y buen pulso para acertar a los blancos más alejados. Juntemos todo esto con una buena trama, con los típicos malos "o-me-haces-caso-o-te-reviento", unos buenos en apuros y un héroe, tú y tendremos como resultado un buen juego, entretenido y más que recomendable para ayudarnos a pasar el rato mientras llega el grueso de la nueva oleada de juegos para N64..







MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

E-mail: videojuegos@uol.com.ar

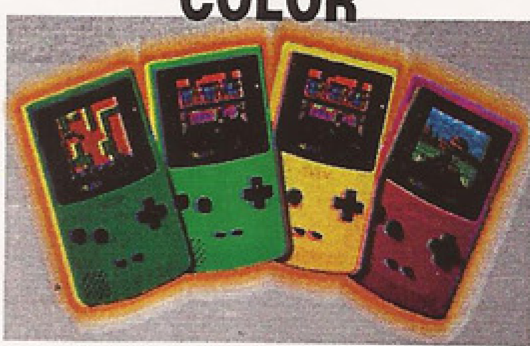
AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

Traé tu Playstation usada, juegos y CDs, o tu Sega y cartuchos o tu Nintendo 64 que te los cambiamos por una nueva Playstation con análogo

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN Y CD PARA 3-DO

GAME BOY OFERTA COLOR





ACCESORIOS

PLAYSTATION ¡¡OFERTA REGALO!!

REPARAMOS PLAYSTATION EN CUALQUIER ESTADO

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR



COMPRA + VENTA + CANJE +



VOLANTE PLAYSTATION

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN





CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA (PEDILO)



PS2

RESERVA TU PSX2



SEGA Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO



MOVIE-CARD SUPER OFERTA

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION - SATURNO, CONSULTA SIN CARGO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

E-mail: videojuegos@uol.com.ar

ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEO-JUEGOS (CAVI)





PlayService

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO







Reparamos todo tipo de videojuegos en el acto con repuestos originales y con garantía

Tenemos todo para tu PlayStation: Europeas a Pal N y NTSC, 110V a 220V. Placas y todo lo que necesites para tu equipo

Amplia experiencia comprobada ex técnicos de Tason y Nippon Games

Precios especiales a mayoristas

Presupuestos sin cargo

Pasteur 261 Loc. 6 - Capital Federal

Tel.Fax: 4954-4589

Abierto de Lunes a Viernes de 9:00 a 18:00hs. y Sábados de 9:00 a 13:00 hs.